Tot.395

《迪士尼无限》的野心与灭亡·坂口博信再度携手《最终幻想》

游戏机实用技术

VGT.me

特快专递

为战而生

WHOSE SIDE ARE YOU ON?

从 美国队长3 内战 谈漫威电影宇宙

攻略透解

野兽之影

毁灭战士

系统详解＋全收集流程攻略

研究中心

神秘海域4 盗贼末路

全收集+难点奖杯+多人部分详解

前线狙击

女神异闻录5

黑手党Ⅲ

偶像大师 白金星光

世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

免费游戏天国

僵尸

ULTRA CONSOLE GAME

2016.6A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 热血最强 黑暗之魂Ⅲ “一无所有之人”不升级全Boss战攻略(下)

特别收录 买买买 第十七期

游戏月旦评 2016年4月份游戏评测

小丑大冒险 第二集：野兽

COD 无尽战争 |《巫师3》DLC 血与酒 死亡岛 终极版 | 巨兽 | 龙珠 超宇宙2 | 女神异闻录5 逆转裁判6

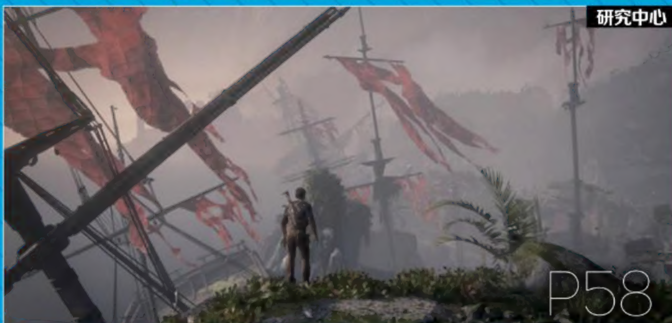


赠 Gamehalo高清光盘＋神秘海域 精美游戏海报

TV GAME半月刊
2016.6A
总第395期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面用图：女神异闻录5

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



神秘海域4 盗贼末路





为战而生



Whose Side Are You On?
从 美国队长3 内战 谈漫威电影宇宙

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王 梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴 昊
广告总监：刘 芳

编　　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年6月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

GAME《星际公民》众筹金额突破1.1亿美元

作为游戏众筹史上的一个奇迹，虽然《星际公民》的正式运营仍旧遥遥无期，不过还是不断有玩家愿意支持开发团队的工作。继上年 12 月开发组 Roberts Space 宣布本作的众筹金额突破一亿美元大关后，经过半年的累积，目前游戏的众筹金额已经正式来到 1.136 亿美元。到达这一数字后，《星际公民》继续疯狂地巩固着自己史上最高众筹金额的桂冠。另外由于游戏目前已经开放了试玩版本，玩家终于知道制作组确实是有在拿钱做事。在公布了测试版后，开发团队更新开发者日志的动作也频繁了起来，他们表示目前他们分布全球的四个工作室正在不断加快游戏的开发进度，最新的 Alpha 2.4 版本测试也为游戏的后续开发打下了良好的基础。值得一提的是，在开放了游戏的测试版本后，Roberts Space 也确定了游戏的售价，多人模式与单人模式各 45 美元，捆绑购买享受 60 美元的折扣价，参与众筹的玩家依旧可以免费游玩。目前，通过试玩版本，玩家已经可以玩到多个尚未开发完成的功能，比如机库、战机狗斗模式和第一人称游览模式等内容。





GAME《守望先锋》公测 970万玩家参与

《守望先锋》作为今年暴雪的主打作品，尚未发售就已经获得了无数玩家的关注。而在 5 月 5 日 ~5 月 11 日之间，暴雪在全平台范围内举行了本作的 Beta 测试，为了让玩家完整体验本作的乐趣，此次测试中暴雪放出了游戏内全部共计 21 名角色以及所有的地图内容，所以玩家几乎玩到了和正式版游戏完全一样的体验版内容。在测试期间，共有超过 970 名用户涌入服务器，这一数字也打破了前不久由《全境封锁》保持的公测人数记录。值得一提的是，在暴雪官方发布的贺图中，特别使用了来自中国的角色周美玲，看来我国玩家在这次测试中应该是贡献了不小的力量。

在此之后，《守望先锋》官方又公布了更多的测试相关数据。来自全球 190 国家和地区的 970 万测试玩家，总共创造了 49 亿分钟的游戏时间（相当于 9380 年），完成游戏 37,623,607 场。运载目标成功抵达 9,002,594 个，总距离超过 190 万公里。游戏中造成的总伤害量超过一万三千亿点，治疗总量近一千七百亿点。在登场率方面，排名最高的分别是：士兵 76（突击）、黑百合（防御）、莱因哈特（重装）、天使（支援）。





TOPIC 迪士尼关闭旗下游戏工作室 一两亿小钱懒得玩

本月初迪士尼官方宣布关闭旗下的游戏工作室Avalanche Software，同时也将会终结自己所有游戏发行的相关业务。Avalanche Software 工作室在迪士尼主要负责《迪士尼 无限》的制作，这款搭配玩具套件进行销售的游戏目前已经推出到了《迪士尼 无限 3.0》，而原本将在今年内发售的《迪士尼 无限 4.0》已经确认无望。有关《迪士尼 无限》的最后两个游戏套件将会在今年六月推出，这两个套件分别对应的是《爱丽丝漫游镜中世界》和《海底总动员 2》两部作品。

值得一提的是，根据《华尔街日报》记者 Ben Fritz 在推特上发布的报道，他推算迪士尼此次砍掉游戏发行业务的举动将会给公司带来 1.47 亿美元的损失。而随后迪士尼消费者产品与互动媒体主席 John Pleasnts 也向媒体解释了他们砍掉游戏业务的原因，根据迪士尼的调查显示，目前玩具市场出现了巨大的缩水，任天堂的 amiibo 玩具却创造了神奇的销售神话，不过同样主打游戏玩具的《天空斯派罗》近年来却已经陷入低迷。在销售势头不佳的情况下，玩具开发成本却无法压缩，所以“《迪士尼 无限》系列”将会在未来失去自己的竞争力。除了砍掉游戏部门会对迪士尼本身造成损失外，Avalanche Software 工作室的关闭也意味着近 300 位从业人员失去了自己的工作，不过目前迪士尼尚未进一步表示将如何处理其他处于合作关系的开发商。同样主打游戏玩具的《天空斯派罗》近年来也陷入了低迷，不过任天堂的 amiibo 玩具却创造了神奇的销售神话。

虽然迪士尼砍掉了自己的游戏业务部门，不过这并不意味着迪士尼从此就会在游戏业内消失。得益于其旗下数量众多的作品版权，他们仍然可以将自己的品牌交给其他更加专业的游戏开发商进行开发，而不是继续走在缺乏生命力的游戏加玩具的老路上。比如在收购了卢卡斯影业后，去年 EA 大卖的《星战前线》其实版权方就是迪士尼。除了势头较为疲软的游戏业务外，迪士尼通过前些年众多成功的投资，其实整体业绩十分出色。在上一年仅《星球大战 原力觉醒》和《疯狂动物城》两部影片所创造的利润就在 5.42 亿美元以上，这还没有算上目前风头正盛的漫威为他们创造的利益。所以与其在意砍掉游戏业务造成的一两亿美元的亏损，而在游戏玩具领域承担不必要的风险，不如利用版权进行商业运作，这样无本万利的做法才是最佳的选择。





业界声音 SCENE



系列首部作品的制作成本约为1200万美元，回报达到1亿美元，当时赚了不少钱。

Epic 联合创始人 Tim Sweeney 在接受访问时表示，随着 3A 大作所需制作成本逐渐增长，经过他们的估算，《战争机器 4》开发成本可能需要惊人的一亿美金，对于一款独占游戏来说，这样的成本很难实现有效盈利，所以最终 Epic 放弃了本作的开发。



就升级版主机而言，其实就是多加一个对应平台的小事儿。

《火箭联盟》开发商 Psyonix 的副总裁 Jeremy Dunham 在被问到升级版主机的出现是否会影响游戏开发时如此回应道，他认为这只是在开发游戏时多准备一个对应平台的支持而已，只需要在开发过程中做一些前期工作就好，就算要将他们的游戏推广到移动设备上也没有难度。

新闻短波 INFO

久多良木健将卸任 Marvelous分社长

作为 SCE 的早期领导人，久多良木健这个名字相信大家都不陌生，曾经带领索尼游戏部门高歌猛进的他经历了 PS3 初期的失败后，于 2007 年 6 月 19 日卸任了与 SCE 相关的重要职务，几经周转后于 2013 年加入了 Marvelous，并一直担任社外分公司社长的职务。不过在 Marvelous 公布的最新人事变动中，久多良木健已经确认将在 6 月 21 日任期到期后卸任分社长职位。



《战争机器4》Beta测试人数达160万

根据数据统计，总共有 160 万名玩家参加了上个月《战争机器 4》的多人 Beta 测试。作为第一方独占大作，《战争机器 4》自 4 月 18 日开放测试到 5 月 1 日测试结束，确实吸引了不少 Xbox 用户加入。对于这份成绩微软表示十分满意，并有信心《战争机器 4》可以成为 2016 年最大规模的微软独占作品。不过实际上单纯比较测试人数的话，我们可以明显感觉到独占作品存在的巨大先天劣势。



EVENT 小岛工作室Logo全身像公开 寓意为开拓的游戏人

小岛秀夫成立小岛工作室（Kojima Productions）后，很快公布了一个骷髅骑士形象的Logo，炫酷的造型得到了不少玩家的喜爱。这个形象公布之后，小岛秀夫曾表示这只是一个完整角色的头部而已。而在本月，小岛秀夫终于通过推特公布了这一角色的完整造型。当日，小岛秀夫连续发布三条推特内容，通过第一条推特他首先介绍了这个形象的名称为“Ludens”。随后他继续补充道：“小岛工作室将用新的技术和硬件，配合最前沿的理念为玩家带来新的游戏体验并创造全新的未来。”最后，他特别解释了一下，Ludens身穿的服装是他们原创设计的舱外活动服（EXTRA-VEHICULAR ACTIVITY suit）。另外，Ludens手中拿着的黑色旗帜上面印着的就是最初版本的Logo。虽然目前Ludens的形象已经完整展示给大家，不过小岛工作室所属制作人今泉健一郎明确表示，这个形象并不是小组目前正在制作的角色形象。

“Ludens”这个角色名应该是来自“Homo Ludens”，即为“游戏的人”。《Homo Ludens》是荷兰人类学家Johan Huizinga的著作，探讨了游戏在文化和社会中的重要作用。在小岛工作室的寄语也以这一概念为核心提到“我们是游戏人（We are Homo Ludens）。我们是玩游戏的人。”



新闻短波 INFO

任天堂宣布2DS降价至79.99美元

5月20日，任天堂官方正式将旗下掌机2DS的售价从99.99美元下调至79.99美元，降价幅度高达20美元。同时主机内依旧会预装《马里奥赛车7》游戏作为赠品。最初于2013年10月发售的2DS距今已经面市近三年，最初价格为129.99美元。虽然相比3DS主机取消了裸眼3D功能并改为一体式设计，不过它仍可以运行绝大多数3DS游戏。



《GTAV》出货量破6500万 E3或有新作公布

距离Take-Two在二月宣称《GTAV》出货量超过6000万套仅仅过了不到四个月的时间，在其新一期财报会议中，这一数据已经更新为6500万套。从最早的PS3/X360到后来的次世代主机，再到PC版本的发售，目前本作的销量几乎从未跌出过欧美地区游戏销售榜单前十的位置。值得一提的是，Take-Two已经确认Rockstar今年将会有新的作品公布，而这款新作合适的公布时间，自然就是即将到来的E3展会了。



TOPIC Capcom财报公布 营收实现增长

本月内Capcom公布了自家在2015财年（2015年4月1日~2016年3月31日）的财报。在日本游戏产业整体疲弱的大环境下，Capcom通过出色的运作实现了业绩增长。与上一财年同期相比，今年度770.21亿日元的营业额得到了19.8%的增长。其中主营业务利润达到120.29亿日元，比上财年同期增长了13.7%。经常利益为113.48亿日元，比上一财年同期增长4.6%。根据以上结果，Capcom本次财年的纯利润为77.45亿日元，与上财年同期相比增加17.1%。

在财报中Capcom对业绩情况进行了分析，表示在以智能手机为主体的移动端游戏势力不断扩大的今天，游戏用户群体变得更加多样化。随着通过对现存市场的深入挖掘以及新用户层的开拓，包括女性用户、老龄用户在内的全体游戏人口得到了增加。为了将新增的玩家群体吸收为自己的用户，Capcom特别增设了以中老年人为对象的免费体验游戏中心，以及低龄向的游戏设施，努力争取女性和团体用户。这一项目创造了90.56亿日元的营业额，主营业务利润6.99亿日元。同时为了适应新的环境，Capcom根据目前的情况降低了开发成本，缩短开发周期，并减少游戏的外包使得本社出品游戏的比率上升。开发进程和收益管理也得到改善。为了回避库存积压的风险，削减流通成本，Capcom也在大力推行下载版商品。

在公司核心产品上，去年3DS平台《怪物猎人 ×》有效推进了公司业绩，与中国游戏公司合作的《怪物猎人OL》也于去年12月放出下载，目前进展顺利。具体软件销量上，《怪物猎人 ×》创造了300万份以上的佳绩，《生化危机0 HD》同样成绩喜人，另外手游《怪物猎人 探险》的下载数也突破300万大关。街机事业方面，虽然整体环境不佳，不过凭借《生化危机6》柏青嫂出色的销售成绩，相关业务最终营业额为133.43亿日元（同比增长77.0%），主营业务利润28.12亿日元（同比增长2.8%）。

关于今年初发售的话题大作《街头霸王V》，尽管因为各种问题Capcom已经将预期销量降低到200万份，最终却仍未达成这个目标，截止到财报公布的三月末，本作只完成了140万套的销量。不过吸取了这次失败的经验，Capcom的CEO辻本宪三表示对于旗下那些重头品牌，今后一定会投入更多精力来完成更高的作品质量，即使延长制作周期也要确保这一点。最后关于公司今后的目标，Capcom确认将会继续集中精力在主机游戏开发，不过也会重视自家处于低迷状态的手机端软件。游戏作品发售后他们也将会更加注重运营和管理，针对广大用户的诉求投入相应产品，争取提升顾客满意度。





EVENT 索尼微软E3发布会时间均已确定 两高层隔空互动

随着E3逐渐临近，索尼方面也终于确定了自家发布会具体时间为北京时间6月14日的早上九点，目前索尼官方已经开始向各大专业媒体发放邀请。不过在确定了发布会时间后，索尼并没有进一步公布展会的大致内容，但不出意料的话，作为索尼今年主打产品的PS VR和已经遭到曝光的代号为Neo的升级版PS4主机无疑会成为展会最大的爆点。微软发布会则会在6月14日的凌晨十二点半召开，在确定了这个时间之后，微软在近期又公布了发布会安排的更多详情。首先微软今年确定同样会邀请500名粉丝参与到“Xbox FanFest”活动中来，除了可以到场参与发布会外，他们还能领到许多定制的礼品。同时，微软在E3期间负责分享Xbox新闻的“Xbox Daily”节目也将继续推出，这档栏目会分别在6月15日和16日的早上7点为玩家带来Xbox的精彩内容。

值得一提的是，在五月初《神秘海域4》发售之际，微软Xbox部门负责人菲尔·斯宾塞曾在推特上特别称赞过这部作品，推文具体内容为：“恭喜顽皮狗和吉田修平，这一次的新作又是一款伟大的《神秘海域》作品，做得太棒了。”吉田修平则使用了颜文字进行回应，并表示希望在E3见到这位老朋友兼竞争对手，而菲尔·斯宾塞也做出了积极回应，同时也预祝吉田修平在E3的计划能够顺利。菲尔·斯宾塞在文中特别使用了“计划”这个词，看来索尼今年少不了会有大动作了。





TOPIC 任天堂开展电影业务 E3参展计划公布



根据《朝日新闻》对任天堂新社长君岛达己的采访内容，任天堂已经确定将开展电影相关业务，新主机NX也有消息得到披露。首先在电影方面，任天堂确认会在未来几年开始进行电影的制作，不过电影项目一定会是动画而非真人电影。他们希望的合作对象是合适共同展开全球战略的伙伴，所以也不一定只会与好莱坞方面进行合作。关于项目的内容方面，任天堂表示肯定会是大家都熟悉的IP，不一定是大家一下子就能想得到的《马里奥》，也有可能会是在海外拥有超高人气的《塞尔达传说》。其实因为有着《精灵宝可梦》在影视方面的成功，任天堂此次涉足电影领域也不算一个完全的新手。同时任天堂也表示希望今后不仅仅是通过电影作品来对游戏IP进行推广，他们的目的是要真正在电影领域内站稳脚跟，使其成为一项可靠的盈利业务。

关于NX主机方面，君岛达己表示自己第一眼看到NX游戏就会非常想要进行游玩，可见任天堂依旧会赋予自家的主机特别的卖点。关于发售时间定档为2017年3月一事，君岛达己说主要是为了配合软件开发的进度，保证主机首发时的游戏阵容。另外在主机定位方面，NX将不会是Wii U或者3DS主机的后续机型，它将拥有自己独有的特点，所以即使会对自家其他主机的销售造成冲击，也绝不会令Wii U完全从主机市场退出。

近年陷入低谷的任天堂其实一直在寻求新的变革，例如在上年E3展会期间获得了大量的负面评价后，他们在今年转变了自家E3期间的参展策略。首先在任天堂公布的E3 2016参展计划中并没有看到有关任天堂直面会的消息。取而代之的则是北京时间6月15日凌晨0:00开始的任天堂树屋直播，这场直播将由北美任天堂总裁雷吉负责开场。所以这也意味着任天堂可能已经决定在今年取消在E3连续多年采取的预先录制视频进行的直面会发布。另外作为今年E3展会的绝对核心产品，任天堂已明确表示Wii U版的《塞尔达传说》将会是本次E3任天堂展位惟一提供试玩的游戏。

新闻短波 INFO

《进化》开发商为新IP招聘员工

打造了《求生之路》与《进化》的知名开发商Turtle Rock目前开启了新的招聘计划，招募的员工将会投入到一款未公布的原创游戏之中担任动画程序、叙事导演与高级渲染等工作。在官方放出的职位介绍中，Turtle Rock提到这些成员将会参与到一款“最前沿”游戏的制作中，为这款游戏设计独特而惊人的角色。



Steam平台移除支付宝付费功能

随着Steam平台在全球范围内的不断发展，作为方便玩家进行消费的基础功能，Steam添加了针对各个地区玩家消费习惯的付费方式，上个月更是加入比特币付款方式。在中国区Steam平台加入了银联和支付宝支付功能。不过其实支付宝付款功能最近一直处于瘫痪状态，这个月Steam更是干脆移除了这一支付选项，此举不知是否意味着Steam将完全放弃对支付宝付款的支持。



业界声音 SCENE



沙盒游戏太不好做了，一点小问题就会搞砸。

《巫师3》的任务设计师Pawel Sasko最近在论坛和网友互动时表示，开放世界中太多内容都环环相扣着，必须从开始时就详细考虑。即便已经十分认真，任何一个小纰漏也依旧可能会对游戏产生极大的影响，尤其目前的沙盒游戏还在追求更多的变化，这也让游戏开发难上加难。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

电竞感冒

电子竞技早就不是什么新兴的概念，当我多年前在学校电脑室蹭玩《帝国时代》、《反恐精英》的时候，这类带有对抗性的即时战略游戏就是我认识到最早的竞技对抗游戏。而近年，随着MOBA类游戏的兴起，加上像《英雄联盟》这样的“现象级游戏”在全球范围推波助澜，电子竞技热潮到达了前所未有的最高峰。

“斗”是人的一种原始渴望，与人斗其乐无穷也是各位玩家游戏过程中的深刻体验，不知各位玩家有没有发现，现在游戏里的“竞技”味道越来越重，这使得游戏出现了大量的“排位赛”模式，像《街头霸王Ⅴ》、《COD 黑色行动Ⅲ》以及最新出品的《神秘海域4 盗贼末路》都有线上排位对战，可见这种排位模式已经成为了大作的标准配备。有别于传统的普通对战，在排位赛中进行游戏可以得到晋升，而晋升一般会在游戏ID前面挂着能够反映玩家真实水平的段位标记。虽然是小小的一个标记，但这激励着玩家为了获得更高段位而投入大量时间进行训练，随着核心玩家群游戏时间的增加，对于游戏的研究也更加透彻，反过来对于游戏制作者推动游戏的更新进化也有极大的裨益。但是，排位机制在主机游戏中受众似乎并不够广，玩家匹配时间相对较长，直接导致了不少玩家放弃排位的选择，这也是让热爱排位游戏的玩家比较头疼的问题。

> 在电竞化潮流摸索的过程中，传统游戏也会患上一些“小感冒”

同时，在这种老游戏电子竞技化的道路上，也有不少老牌厂商走进了歪路，比如上面提到的《街头霸王Ⅴ》，既想实行传统的玩家掏钱买断机制，又想玩家在游戏内进行一些MOBA类游戏流行的内购消费，而且还为了配合自家的职业联赛而草草将一个半成品游戏推出，最后落得一个不好的名声，，卡普空直到最近才主动承认存在决策问题。近日公开的《GT赛车 竞速》中，其中一大发布重点就是各种在线联赛的计划，而从媒体试玩的报告来看，游戏的综合素质目前看来并未及系列以往作品的高度，电脑对手的AI似乎也难以让玩家感到兴奋，一些外媒更直言偏向电竞化的GT可能未必会获得成功。

不得不说，在电竞化潮流摸索的过程中，传统游戏也会患上一些“小感冒”，希望厂商更好地抓住潮流，为玩家带来更好的“对抗”体验。

[文：伽蓝]

浅谈《女神异闻录5》的“回归”

Atlus在5月5日正式确定了《女神异闻录5》的发售日，并公开了不少全新的情报，而游戏宣传视频中展现出的各种新元素更是让粉丝们兴奋不已。在这些大胆突破的背后，隐隐透露着一个关键词——回归。可以看出P·STUDIO确实在认真思考系列应有的发展方向，而不是在后宫向Galgame式RPG的道路上越走越远。虽然距离游戏正式发售还有不少时日，但我还是迫不及待地想在此先与各位分享一些个人看法。

1.面具

“女神异闻录”这个初代作品的前缀被当做系列的译名沿用至今，很大程度上模糊了“Persona”概念，很多人只知道这是“《真女神转生》系列”的衍生外传，而忽略了标题原本的含义，起码在使用中文译名的地区确实存在这种情况。而官方从《女神异闻录3》开始对此也并不十分上心，只是简单地用表里人格或是内心阴暗面的方式作为诠释，Persona更是几乎与“仲魔”划上了等号，通俗易懂倒是没错，但概念上有些差距。

Persona即为“人格面具”，在荣格心理学中有着完整的定义，词源则来自于更换不同面具来达成一人分饰多角效果的古希腊戏剧。如果抛开晦涩的心理学说法不谈，也可以简单归纳为“戴上面具、转换身分”，因此“面具”是一个极具象征意义的关键道具，这在系列前两作中也有所体现，而新作中全员化身为怪盗后均带上了面具，首先表明自身完成了“身分转换”，进而才是借由内心意识而产生Persona，满分点题！



2.Persona选择

从《女神异闻录3》开始，只有主角一人能够随意更换Persona，因此队伍全员的Persona有着统一的设定——《P3》是希腊神话、《P4》是日本神明，这种做法能够更好地体现不同角色的个性，也带来了工整的仪式感，但难免有些生搬硬凑，Persona与角色本身的联系性颇为薄弱。

那么回到《女神异闻录5》，选择善于变换不同身分的“怪盗”作为主题首先就是一个非常巧妙的设定，而Persona的选择范围也不再有局限性。新公布的三位Persona尤其令人惊喜，无论是以虚构的魔导书《死灵之书》为原型，又或是摩托车、UFO这种大胆突破的造型，让Persona的设计尽可能回归角色本身，而不仅仅只是为了服务于某个设计好的框架。比较详细的分析可以参阅本期的“前线狙击”。

3.经典系统回归

《女神异闻录5》中引入的一些新系统，实际上是取自系列作品并加以改造。比如战斗中变化最明显的是每名角色都可以切换“枪械类武器”，在初代《女神异闻录》中就有类似的系统“Shoot”，本作中则名为“Shot”，至于这俩单词的差异大家还是回去查英语课本吧。另外还有一些细节之处，比如在地图中可以进行自动回复的设定源自《女神异闻录2》，日期切换界面中的问答支持率系统也有点“流言系统”的感觉，以此来引导游戏朝着不同的方向发展。

[文：哪尼]

> P·STUDIO确实在认真思考系列应有的发展方向，而不是在后宫向Galgame式RPG的道路上越走越远。

黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 内森·德雷克 ■出自《神秘海域4 盗贼末路》 ■Coser 简子君

为战而生 Battleborn

■2K Games ■角色扮演
■2016年5月13日 ■中文版



PS4/XOne

- 主视角射击融合 MOBA 游戏玩法
- 数量众多个性十足的角色
- 剧情关卡中搞笑的角色对话



热血推荐 25



从游戏的形式上来说，本作其实有点冒险。**但个人认为这个FPS+MOBA 的组合是成功的，不但对抗时玩起来颇有乐趣，而且实际上很讲究角色之间的配合。**相比起来，剧情关卡算是一个扣分点，有《边境之地》影子但是又用力不足。另外人设过于偏向欧美风格起码在我国算是一个缺点。



本作的画面算不上出彩，但独特的美术风倍感惊艳。玩法看似是一款 FPS，但在实际规则中融入了诸多 MOBA 元素数量丰富且各自拥有独特技能的角色是一大特色，逐一研究需要花费大量时间，耐玩度极高。不过，多人战役模式的关卡设计略显平庸，玩家在重复挑战时可能会感到枯燥。



数量众多且各具特色的角色，配合丰富的多人模式使得本作相当耐玩。本作的战役模式令人失望，流程单一且漫长枯燥，制作组擅长的幽默逗趣的剧情风格也难以得到体现。对于不热衷多人对战或者 MOBA 类游戏的玩家来说，本作的吸引力相当有限。

毁灭战士 DOOM

■Bethesda ■主视角射击
■2016年5月13日 ■中文版



PS4/XOne

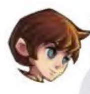
- 情怀满载的经典系列
- 类别丰富的武器选择
- 硬派的游戏表现



热血推荐 24



由于采用了捡血包回血的体力值设定，步步为营的前进在本作中并不能成为求生的依凭，血量越低反而要越激进的游戏节奏也有别于现今的大部分射击游戏，主角虐杀恶魔的表演确实令人血脉偾张。不过在爽快的战斗之余，敌人配置重复和过于繁杂的收集要素一定程度影响了游戏的体验。



流畅且稳定的帧数让高速移动的火爆枪战更加爽快，虽然偶有画面撕裂的现象但完全在可以接受的范围内。高难度下敌人夸张的攻击力和疯狗般的进攻欲望绝对会让你喘不过气，在熟悉地图和敌人行动模式的同时，还需要充分利用处决技进行补给，喜欢老式硬派射击游戏的玩家绝对不容错过！



相比现在大部分 FPS 游戏，无论是本作的流程还是战斗都相当的简单粗暴。玩家可能要习惯硬核向的战斗风格，不过广阔的场景以及丰富的挑战内容也保证了本作的耐玩度。流程过于简单粗暴也是本作的缺点之一，过多无谓的跳跃部分也使得本作的爽快程度打了折扣。

野兽之影 Shadow of the Beast

■SIE ■动作
■2016年5月17日 ■中文版



PS4

- 硬派的战斗风格
- 颇有难度的谜题
- 爽快的连续杀敌



22



一击必杀的设定非常爽快，并不是简单的"一键无脑过"。**本作在 1989 年原作的基础上增加了不少新要素，例如用需要解锁的战斗技巧和护身符顶替了原作的强化道具。**剧情也比原作丰富了不少，算是优点之一。不过大部分的关卡流程长且枯燥，还没有检查点，对玩家的水平要求较高。



游戏的帧数流畅，但打击感略逊色。另外部分场景十分昏暗，游戏音量略小，比较影响体验。本作对战斗的评价非常严格，不过好在有专门刷白金评价的关卡，使得游戏的白金难度简单了不少。不过战斗和谜题的难度比较令人满意，还有饱满的剧情、设定和较易取得的白金奖杯，白金党们值得一玩。



虽然画面稍显逊色，但是场景和角色的塑造较为出色。战斗需要一定技巧，但掌握之后就能享受到连杀带来的快感。本作的流程不长，有着较多的解谜部分，但是提示较少，并且没有关卡中存档，玩家往往会身陷谜题而感到枯燥。部分场景画面较暗，一定程度上影响了玩家的体验。

神秘海域4 盗贼末路 Uncharted 4:A Thief's End

■SIE ■2016年5月10日 ■动作冒险 ■中文版



PS4

- 内森·德雷克的"最后一次"
- 游戏史上综合素质最强的画面表现
- 让家人、朋友了解游戏现状的范本



黄金珍藏 30



10 **这是我见过最复杂的动作冒险游戏!**
——沉迷于摄影模式却又搞不清光圈、焦距以及滤镜选择等功能，简子君表示虽然游戏中处处是美景，但想拍出一张有意境的照片实在难于登天。



10 **虽然不是最完美的《神海》，但却是最完美的结局。**
——通关后表示一本满足的三日月对本作如此评价道。



10 **本以为早已对爆炸桥段麻木，但我还是一次又一次地冒起了鸡皮疙瘩。**
——伽蓝被顽皮狗一再超越自我的超·大片级制作折服。

游戏史上综合素质最高的画面表现

"随意的一张截图都是艺术品。"

这是我个人对于《神秘海域4 盗贼末路》游戏画面的评价，可能不少玩家觉得笔者这样的评价可能有些夸张，但只有亲身体验过完整游戏后，才能明白顽皮狗在这次的游戏画面表现下了多么大的功夫。我玩过很多可以说得上是画面优秀的游戏，却从未见过如此真实的画面表现，下水后衣服的落下水滴、室内散落的杂物、车辆行驶时溅起的泥泞、角色喜怒哀乐的面部表情变化，只要是玩家在游戏过程中可能留意到的细节部分，顽皮狗都以几乎完美的水准呈现在玩家的眼前。除了画面的真实外，游戏的美术设计也下了大工夫，与很多游戏偷工减料重复堆砌贴图的方式不同，本作不同场景的物件也以极其自然的方式进行分布，在进入战斗时，战斗场景的物件也会随敌我双方的战斗而动起来，比如不堪炮火攻击而损坏的掩体以及因爆炸而散落的物件，这种水准的画面表现，纵观游戏历史无出其右。

更加不可思议的是，游戏本来就很好的画面在过场中更上一层楼，而且这一次的过场是真真正正的实时演算，游戏部分与过场部分在流畅的镜头过度中完美结合，不再有像系列以往作品那样的黑场读盘镜头，如果玩家愿意甚至可以在通关特典中改变角色服装，这种变化也会在过场中体现出来，这种流畅的体验更加深化了"你，就是内森·德雷克。"的代入体验。

平凡而又饱满的故事

我们先不理会顽皮狗办公室政治的小道消息，但经历了编剧换人之后，《神秘海域4》讲故事的水平明显比系列以往作品要高出不少，以往的作品都是以宝藏作为贯穿游戏的主轴的夺宝奇兵式套路，而对于人物的刻画则比较薄弱。但在《神秘海域4》中，虽然有神秘而又诱人的海贼秘宝，但角色本身之间的心理活动以及不同角色之间的冲突才是故事的主体。

《神秘海域4》的故事完全独立，未接触过系列的玩家根本不必理会内森·德雷克为什么突然冒出一个哥哥，因为不仅系列一路过来的玩家的不知道，而且就连内森本身也不知道。但这并不妨碍本作独特的讲故事方式，故事的推进没有巨大的冲突，没有生离死别的悲怆，一切都突出平凡二字，角色的塑造多由角色的普通对话深化，兄弟二人一同探险时的插科打诨、与伊莲娜的嬉戏打闹、与苏利文亦父亦友的深厚感情，就用这样平凡的方式，将内森·德雷克的亲情、爱情、友情全部展现，而作为内森的"你"，也从这种饱满的侧面描写中加深了对人物的感情。游戏中的反派虽然着墨不多，但也清晰地交代出驱使他们各自行动的理由，这不仅让他们显得有血有肉，也使得冲突戏份的过渡显得自然。

小处成就大事

拉丁语"Sic Parvis Magna"是在游戏中频繁出现的一句台词，游戏的翻译为小处成就大事，而这句座右铭式的鸡汤也是《神秘海域4》成为神作的重要原因之一。除了上文谈到的画面细节外，互动元素的增强也是本作的一大特色，小至内森家中的杂志，大至海盗遗迹的壁画，这些互动要素在各个场景中频繁出现，让场景变得鲜活而不仅仅是好看的死物。同时，随着游戏规模变大，可探索区域是数倍于以往作品，但游戏仍然保持了一流的线性游戏体验感，顽皮狗仔细地规划了每一条分支路线，比如在去年E3期间公布的车辆追逐战，玩家有多条逃跑路线可以自行选择，选择闹市道路会被苏利调侃，走入死胡同时,德雷克则会一边道歉一边倒车，如果一开始选择了正确的道路，则以上情节不会出现，因此在游戏中走错路似乎也是一种不错的游戏体验。

从《最后生还者》继承而来的拍照模式绝对是游戏的一大亮点，与《最后生还者》的末世不同，色彩丰富的《神秘海域4》在任意场景进入拍照模式，都可以拍出堪称明信片的风景照片，加上各种镜头设定，每一位玩家都可以过上一把摄影师瘾。在通关后，玩家可以为游戏中的各名角色解锁不同的服装，光内森就有超过十套的服装可供选择，而且还有可以改变画面风格的滤镜，这些通关特典配合拍照模式使用的话，绝对别有一番风味，比如穿着潜水套装和伊莲娜亲热什么的……

神海还是那个神海

游戏的战斗部分一定程度上借鉴了《最后生还者》的潜行系统，使得游戏不少的战斗都可以选择避战还是正面交锋，但不得不称赞的是敌我双方AI大大提高，比如在同时面对两名敌人时，会出现被一人束缚被另一人攻击的情况，更有趣的是，如果出现这种2V1的情况时附近有同伴的话，同伴还会即时判断情况上前解围，很有打群架的神韵。动作方面，攀爬部分有所增强，从过去的无限点 × 键变成了可以用类比摇杆进行展臂的模拟操作，新增滑坡以及绳索摆荡也丰富了动作元素的丰富性，而结合动作与战斗的神海式边爬边打在本作中也变得更加流畅。

非要为游戏挑刺的话，那就是攀爬部分太多，动作与战斗的比重略有失衡，但这并不妨碍本作成为PS4主机上最值得游玩的游戏，无论你是哪一类型的玩家，你都不应该错过本作，因为这是游戏历史上并不多见可以称作"推动业界"的作品。



热点追踪 NEWS REVIEW

●深度解读业界动向·全面剖析要闻因果●

《迪士尼无限》的野心与灭亡

迪士尼曾试图将其打造成每年10亿美元的游戏系列，却因误判而使其陷入绝境

迪士尼近日公布了一个令人意外的决定：被认为极具盈利性的游戏《迪士尼无限》被取消，这则消息对于该系列的开发团队来说也非常意外，据知情人士称，在此之前他们已经做好了大量的内容更新计划。

据开发商称，他们已经计划了数量庞大的新关卡包，其中有一个是改编自今年上映的《侠盗一号 星球大战外传》。此外他们还计划推出全新的大型12英寸手办系列。另外是计划在2017年推出《迪士尼无限4.0》，而且还会推出玩家期待已久的故事模式，来自《星球大战》、漫威世界和迪士尼世界的角色们将会有原创的交织冒险故事。

《迪士尼无限》的这些规划内容让惊闻其取消的系列粉丝们伤透了心，迪士尼的这个项目由全球多地的数百名开发者参与制作，曾一度创造了超过10亿美元的销售收入。而这次的取消决定主要并非游戏质量问题，而是迪士尼对于相关玩具生产的误判。



诱人的更新计划

《迪士尼无限》从来就不止是一款游戏，而是一个平台，其中包含各种IP的关卡包，就像一个数字版的迪士尼世界，是由各种玩法各不相同的游戏所组成，包含了玩家们喜闻乐见的知名角色。玩家只要购买4英寸的手办和关卡包，就可以在游戏中解锁相应角色与关卡。这些关卡可能是迪士尼的内部工作室开发，也有不少签约工作室外包制作，比如《鬼泣DMC》的开发商Ninja Theory就参与了多个关卡与战斗系统的开发。此外它还包含一个玩具盒模式，就像《我的世界》一样，可以自己建造关卡。

然而从今年开始，迪士尼不再公布《迪士尼无限》的任何内容更新计划，仅有的更新内容是之前已经公布的《爱丽丝梦游镜中世界》和《海底总动员2》，这些内容仍将在6月份照常更新。据消息人士透露，在这些内容之外，迪士尼原本还计划将某些最受欢迎的角色推出12英寸版的手办，包括巴斯光年、绿巨人、反浩克装甲、骷髅杰克、黑武士等。这些手办计划于秋季发售，每个定价45美元。他们会有更丰富的细节，还会有灯光，并且在游戏中也会有特殊用途。“他们简直帅呆了！”一个了解内情的人说。

> 《迪士尼无限》发售后确实表现出色，头10个月收入超过5.5亿美元，迪士尼曾预测该系列将实现每年10亿美元的销售额。

在迪士尼的斧子落下之前，英国的Ninja Theory仍然在开发《侠盗一号》的相关内容，而一直专注于开发《迪士尼无限》的Studio Gobo则在开发动画电影《莫阿娜》的相关内容。而预定于2017年发售的《迪士尼无限4.0》，原计划包含内容有：《汽车总动员3》、《加勒比海盗5》、《CoCo》、《银河护卫队2》、《雷神3诸神的黄昏》。更令人期待的是，玩具盒模式将会增加新的剧情模式。

《迪士尼无限》的playset模式是各个IP在其各自的游戏世界里，而玩具盒模式可以让不同IP的角色在同一个世界里，一起做任务。Playset存在授权限制，因此玩家不能随意使用玩具。换句话说，星球大战的角色不能在漫威电影的世界里与漫威的角色们一起战斗。知情人士说：“玩具盒模式的优势在于，‘这个不是钢铁侠，只是钢铁侠的玩具！’所以我们可以自由绕过各种限制，加入玩具盒故事模式让我们



有更大的发挥空间。"

野心与误判

而如今，这一切都将不复存在，《迪士尼无限》已经被放弃。作为该系列首要开发商的雪崩工作室已经被关闭，至少 300 名开发人员丢掉了工作。据《华尔街日报》报道，迪士尼公司将为此决定而损失 1.47 亿美元。迪士尼并不会完全取消游戏业务，但今后将只做手机游戏，以及游戏授权业务，包括授权给 EA 的《星球大战》各种关联游戏。

迪士尼是在上财年的财报公布之后做出这一决定的，其游戏业务的收入表现大大低于预期。作为游戏收入主力之一的"《迪士尼无限》系列"，过去一年的销售额持续下滑。同时作为其主要竞争对手的动视暴雪"《天空斯派罗》系列"，也出现了明显的下滑趋势。

迪士尼于 2013 年推出《迪士尼无限》，当时投入的成本超过 1 亿美元。那时迪士尼已经停止了其他主机游戏的发行业务，《迪士尼无限》成为其发行的惟一产品。据路透社报道，从 2008 年到 2013 年，迪士尼游戏部门总共亏损了 13 亿美元。《迪士尼无限》一度被视为救命草。《迪士尼无限》发售后确实表现出色，头 10 个月收入超过 5.5 亿美元，迪士尼曾预测该系列将实现每年 10 亿美元的销售额。

然而这种所谓的 toys to life 类型，竞争越来越激烈。除了《天空斯派罗》之外，《乐高次元》、任天堂 Amiibo 等强劲对手陆续登场。不过据迪士尼互动副总裁 John Vignocchi 透露，这些竞争对手与《迪士尼无限》相比还有很大的差距。这款依然畅销的游戏，为何突然被迪士尼取消?对此很多业内人士也表示不解。

因为，竞争与销量并非《迪士尼无限》突然被扼杀的原因。

2013 年《迪士尼无限》发售后，玩家发现某些角色的手办很难买到。很多人怀疑这是迪士尼故意搞的饥饿营销，但据知情人士称，当时的缺货情况非常严重，迪士尼实际上是要极力避免这种情况。"《迪士尼无限 2.0》最大的问题是他们做了太多的玩具，这可能也是工作室被关闭，以及《无限》被取消的最终原因。《无限 1.0》的很多玩具就出现了严重缺货，几乎所有货架都是长期缺货，产能连续几个月都跟不上……于是他们就有了巨大的预期，追加了海量的后续生产订单……"

后来的情况是，在长期缺货之后，玩家的热情消退，当海量的追加产量生产出来之后，市场需求量已大不如前，造成了严重的过量库存。迪士尼在 2016 年财报中对此也有提及。

那么，库存的情况到底有多严重呢? 以最热门绿巨人手办为例。有消息称，迪士尼对绿巨人的需求预期极为乐观，一口气生成了 200 万套，结果最终只卖掉 100 万套，剩下 100 万的海量手办就砸在手里了。

利益拉锯

消息人士称，迪士尼当时也有一个拯救计划，比如与玩具业巨头孩之宝合作，利用他们的行销渠道散货。另外一个办法是让游戏开发团队为老手办开发一些新的游戏内容，让玩家们有动力购买这些库存的手办。比如利用最新的《美国队长 3 内战》，重推已经发售的漫威手办产品线。

《迪士尼无限》的另一个问题是涉及的 IP 太多，所以需要沟通的各种授权方就很多。虽然漫威和卢卡斯都是迪士尼旗下，但毕竟是各自经营，负责授权的都是各自的团队。这些授权方难免会指手画脚。比如，开发商想要收录《银河护卫队》，漫威就要求为了确保角色阵容的完整性，那个蓝皮肤的勇度也要收录。但这款手办实在没什么人买，所以就造成了积压。

《迪士尼无限 3.0》团队在《星球大战》身上也遭遇了类似的问题。授权方要求优先为动画版《星球大战 叛军》做关卡和角色，而游戏开发团队想要围绕电影版《星球大战 原力觉醒》。最后的妥协方案是将两部作品都收录，在游戏开发过程中，关注重心向着电影版转移。

"这种类似于最后通牒的情况在《迪士尼无限》的玩具沟通与开发过程中非常普遍。"知情人士说。

外界都认为《天空斯派罗》是《迪士尼无限》最重要的竞争对手，但实际上去年的另外一款《星球大战》也构成了重大威胁——那就是 EA 的《星球大战 战斗前线》。这款由卢卡斯电影授权给 EA 的游戏，销量超过 1400 万套，在声势上远远超过了《迪士尼无限》。迪士尼原本认为这两款游戏的年龄定位不同，应该不存在直接竞争。《迪士尼无限》的用户层是 7 ~ 12 岁，而《星球大战 战斗前线》是 13 岁以上。"事实上结果是低龄玩家们也想玩《战斗前线》。"

竞争的加剧、对于库存的误判、复杂的公司利益问题——这些因素的组合，导致了《迪士尼无限》的死亡。经过高层讨论，最终迪士尼决定干脆放弃家用机游戏发行业务，采用《星球大战》那样的授权模式，稳妥地征收授权金。

"游戏产业是一个快速变化的产业，"迪士尼总裁 Bob Iger 在投资者会议上说。"我们在这个产业没有稳定经营的信心。"

迪士尼的 John Vignocchi 一直是《迪士尼无限》的代表人物。新闻公布后，他在推特上说："我相信我们对迪士尼的遗产做出了贡献，并且为您和您的朋友及家人留下了美好的记忆。"



《最终幻想ＸＶ》幕后 坂口博信再临

坂口博信再次为FF站台，透露了这款游戏开发十余年的幕后趣事

离开 Square Enix 多年之后，坂口博信再次出席了《最终幻想》的庆祝活动。上一次是十几年前的《最终幻想ＸⅡ》公布。坂口博信开玩笑说："那一次我表达了对松野泰己的爱，从那时起关于我们的各种流言就满天飞了。"

十几年后，坂口博信再次为《最终幻想》站台，这次是由他为《最终幻想ＸＶ》的庆祝活动发表了开场白。本作导演田畑端说，为了请坂口博信来，他请他吃了好几顿饭。"我们一起吃饭的时候，我对坂口先生说，我想要将《最终幻想》带回原点。我希望所有参加活动的人都能听到他对此的看法，所以我希望他把对我说的话向所有来场者也说一遍。我希望所有粉丝能听到这一番发自心灵的话。"

与过去不同的是，这是一次面向全球玩家的活动，在美国盛大举办，现场配了英文翻译。但是为了避免翻译的插入打断了节奏，现场通过坂口博信背后大屏幕的字幕进行实时翻译，同时通过网络进行了直播。

《最终幻想ＸＶ》的所谓回归原点，并非在玩法或内容上的回归，而是在情怀上的回归。如今的《最终幻想》已不比其巅峰时期，品牌影响力大不如前，因此田畑端与坂口博信提出"重新以市场挑战者的身分出击"。就像当时的初代《最终幻想》一样，以"最后的幻想"之悲壮，在困境中突围而出。

"一个日本的产品或公司想要打入西方市场，其风格通常会走向两个极端：高度日本化，又或者是完全西化。而这一次我们是在包含日本元素的同时，又有适合全球用户的内容。这种组合通常是很难做的。"坂口博信说。

这种组合恰恰是"《最终幻想》系列"的核心。

在发布会之后，随着发售日的确定，开发团队再也没有退路，不能像过去那样，动不动蛰伏一两年，游戏开发方案改了又改。当前状态的《最终幻想ＸＶ》究竟能否获得全球玩家的喜爱？在游戏正式发售前，恐怕谁也无法给出答案。但发布会现场的欢呼声令人振奋——无论结果如何，对于《最终幻想》的死忠们来说，最重要的是，在等待了十年之后，终于可以玩到这款当年为之垂涎的游戏了。

在发布会同日发布的试玩 DEMO，就是 Square Enix 为了测试玩家反响而制作的。在发布会结束后，PlayStation Store 的首页就为



该 DEMO 提供了巨大的推荐位，成为当日全球玩家的焦点。令人欣慰的是，根据 SE 收集到的玩家反馈，大部分玩家的反响都非常热烈，这让开发团队倍受鼓舞。至于同日发布的动画版，玩家的反响也比预期的要好，视频点击量超出了预期。田畑端相信，动画版也吸引了一些新玩家对《最终幻想》产生兴趣。毕竟，这个有近 30 年历史的游戏系列，已经流失了太多玩家，如今需要吸收一些新鲜血液。

> 作为《最终幻想》的缔造者，坂口博信总是能一针见血地指出问题所在，《最终幻想》的历代掌门人也都乐于向他取经。

初会

"老实说，我刚到 Square Enix 工作的时候，对于《最终幻想》没有太大的兴趣。"田畑端说。"我 1 代玩得很多，但 2 代打到一半就放弃了。"

"那是因为《最终幻想Ⅱ》是河津秋敏做的。"坂口博信笑道。

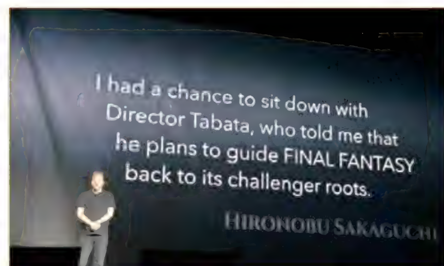
对于坂口博信的回应，田畑端略显尴尬，随后正色道："我不是有意说河津先生坏话的。我觉得它的战斗系统还是很有想法的，主角们是通过受攻击而变强，所以攻击队友实现提升就变成一个实用的战术。但是我试了几次之后就觉得没意思了。当然后来每一作《最终幻想》的发售都会吸引我的注意，在我成为游戏开发者之后也是这样。当时我在的那家公司不可能做出那种游戏，所以我只能强迫自己不要爱上这个系列。"

进入 Square Enix 之后，田畑端终于有幸参与这个国民级 RPG 系列。他开始更多地思考什么是《最终幻想》？这个系列的精髓究竟是什么？坂口博信曾经说过，《最终幻想》这个系列惟一必须保持的是标志性的蓝色文本框，在其他方面并没有限制。坂口博信离开 SE 后，将《最终幻想》的火炬传给了北濑佳范，之后是野村哲也成为系列的另一个关键人物。他们对于《最终幻想》的作品规范，同样没有明确的界定。从公司的层面来说，"最终幻想"这个名字就意味着整个公司最高级别的项目投资、最多的人力资源投入。因此坐上《最终幻想》正统续作制作人之位，就意味着在 SE 的游戏开发部门走向了顶点。

与 SE 的一些老员工相比，田畑端的资历并不算深，在他加入 SE 时，坂口博信已经离职，因此他和坂口博信之间原本并没有交集。由于坂口博信一直住在夏威夷，所以能见到他的机会不多。直到 2014 年的 PAX Prime 展会，田畑端听说坂口博信也会参展，于是打算与他会上一面。没想到时间不巧，坂口博信做完手游《Terra Battle》的发布会后被记者层层围住，错过了与田畑端的会面。

在那一次 PAX Prime 展会期间，坂口博信也提到了《最终幻想ＸＶ》，并恭祝该作开发 10 周年。这被外界解读为坂口博信对老东





家的挖苦。对此坂口博信心有不安，之后就联络了田畑端，表示希望当面致歉，并且希望大家一起聊聊《最终幻想ＸⅤ》。借此机会，《FAMI通》杂志进行了一次专题访谈，北濑佳范也参与其中。访谈结束后，代表了《最终幻想》三个时代的三个制作人一起共进晚餐。坂口博信见到田畑端的第一句话就是："关于那个10周年的评论真是不好意思啊！"

那一次晚餐，三个人聊了很多，北濑佳范与坂口博信谈到了当年的许多趣事。坂口博信可谓知无不言言无不尽，回答了田畑端提出的所有问题——除了"你到底赚多少钱"这一条之外……

新的开始

在《最终幻想ＸⅢ》之前，每一作《最终幻想》都是原Square方面的团队开发。而在该作之后，SE内部发生了很大的改变，从《最终幻想ＸⅣ》开始可称为新一代的《最终幻想》，开发成员已不是原来的班底。对于《最终幻想ＸⅤ》，坂口博信说，这就好像看到自己的孩子得到了一户好人家的抚养与照顾："我玩过DEMO，看了原版的预告片，我为他们对此系列的专注而感动。"

玩过《最终幻想ＸⅤ》的DEMO之后，坂口博信向田畑端提出了一些很奇怪的建议。比如某个角落里有个巨兽的后退被栅栏卡住了，坂口博信非常严厉地说："不能这样！"坂口博信总是对细节特别关注，他说："指出这种微小的细节，会让团队知道我很在意他们的工作。也能让他们更注意细节。"坂口博信注意到的另一个并不小的细节是队伍角色的动作相当"诡异"，这是由于在当时的开发阶段，AI还很弱，在角色配合时会变得混乱，于是就造成人物动作显得很奇怪。



田畑端说："他还让我们把治疗士变成女人，当我们说办不到时他相当失望。"

对于战斗系统，坂口博信更严肃的一个意见是"要多考虑系列死忠们的感受"，因为一直玩回合制RPG的玩家，可能会对过多的动作成分感到手忙脚乱。根据SE获得的玩家反馈，要求动作方面更具深度，以及要求简化战斗的意见都很多。最后田畑端表示考虑加入简单模式，这得到了坂口博信的认可。不过田畑端顾虑的是，在《最终幻想》正统系列中从来没有难度选择，而坂口博信说："只要是为玩家服务，就不用坚持传统。"

田畑端第三次与坂口博信见面时，给他看了CG电影版《国王之剑 最终幻想ＸⅤ》。坂口博信看完后的评价是："嗯，画面是很好，不过看这里！他的眼睛这么纯洁无瑕。这太假了。"原来坂口博信发现国王Regis的眼睛过于清澈，有种孩子般的纯真感，不是一个老者应有的眼神。而且这样的眼睛一出现，马上就让人觉得出戏了。虽然高质量的CG让人觉得简直是在看真人演员的演出，但眼睛却露了马脚。坂口博信十几年前就通过电影版《最终幻想 灵魂深处》探索CG演员，在这些细节上可谓经验丰富。当时《国王之剑》导演野末武志也在场，他听到评价后恍然大悟，立刻记了下来，回去后马上要求制作团队修改。

"结果现在玩家们又抱怨片子里的那眼神太'沧桑'了！"坂口博信笑道。

其实在坂口博信离开SE后，也曾断断续续为"《最终幻想》系列"提供了重要意见。当年在开发《最终幻想ＸⅡ》时，松野泰己就经常咨询他的意见。当时北濑佳范与鸟山求还前往夏威夷登门拜访。坂口博信说："当时我们在一家烧烤店里激烈讨论，我对自己的意见非常坚持，北濑也不甘示弱，他大概是觉得这个老家伙又要无理取闹而感到无语了。"

无论如何，作为《最终幻想》的缔造者，坂口博信总是能一针见血地指出问题所在，《最终幻想》的历代掌门人也都乐于向他取经。而如今《最终幻想》又走到了一个重要关头，再次开始一场艰难的攀登。这种艰难每一代《最终幻想》创作者们都曾经历，但他们也最终为此而骄傲。坂口博信说："《最终幻想Ⅲ》和《最终幻想Ⅳ》都是在拂晓时分做完的，那时我独自一人回家时，忍不住在路上做出了胜利的姿势。我至今依然记得那些时刻，那时我一生中最快乐而满足的时刻。我相信这也将成为田畑先生自己一生中的灿烂时刻。所以，请做自己想做的事，享受每一刻，这是你的《最终幻想》，这是新时代的开始。"



游戏排行榜 GAME RANKINGS

栏目主持：初心者

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 [illegible]

1 神秘海域4 盗贼末路
アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝
PS4 新作
本周 128,724 套 累计 128,724 套
●[illegible] ●[illegible] ●2016年5月10日

2 星之卡比 机械行星
星のカービィ ロボボプラネット
3DS ↓
本周 24,298 套 累计 248,951 套
●Nintendo ●平台动作 ●2016年4月28日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS ↓	妖怪三国志 妖怪三国志	Level-5	策略	2016年4月2日	10,696 套	509,579 套
4	PSV ↓	实况力量职业棒球2016 実況パワフルプロ野球2016	Konami	体育	2016年4月28日	9,510 套	119,310 套
5	PS4 ↓	实况力量职业棒球2016 実況パワフルプロ野球2016	Konami	体育	2016年4月28日	8,473 套	134,391 套
6	PS3 →	实况力量职业棒球2016 実況パワフルプロ野球2016	Konami	体育	2016年4月28日	5,928 套	76,440 套
7	3DS ↓	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	角色扮演	2016年3月24日	5,767 套	592,321 套
8	PSV ↓	我的世界 Minecraft: PlayStation PSV Edition	SIE	动作冒险	2015年3月19日	5,693 套	768,532 套
9	Wii U ↓	油彩军团 Splatoon（スプラトゥーン）	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	5,237 套	1,362,230 套
10	Wii U ↓	超级马里奥制造 スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	2015年9月10日	4,030 套	874,405 套

《神秘海域 4 盗贼末路》是本期日本榜惟一的新作，12.8 万套的首周销量包含了限定版和同捆版。其余受瞩目的游戏还有《星之卡比 机械行星》，累计销量接近 25 万套，《妖怪三国志》已超过 50 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	23,239	-7%	524,112
N3DS LL	13,623	-31%	395,124
PSV	12,299	-32%	385,252
Wii U	3,896	-46%	148,650
N3DS	3,021	-42%	97,641
PS3	997	-26%	29,723
3DS	823	-32%	49,313
3DS LL	128	-25%	9,619
XOne	115	+92%	2,795

美国 USA TOP 10

统计期间 4月24日－4月30日

1 黑暗之魂Ⅲ
DARK SOULS Ⅲ
PS4 ↑
本周 29,427 套 累计 398,878 套
●BNEI ●动作角色扮演 ●2016年4月12日

2 瑞奇与叮当
Ratchet & Clank
PS4 ↑
本周 25,254 套 累计 216,431 套
●SIE ●平台动作 ●2016年4月12日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 ↑	COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	23,939 套	4,624,555 套
4	XOne ↑	战争机器 终极版 Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft	动作射击	2015年8月25日	21,765 套	1,767,088 套
5	PS4 ↑	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	18,364 套	3,195,720 套
6	XOne ↑	COD 黑色行动Ⅲ Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	17,737 套	3,921,644 套
7	PS4 →	美国职业棒球大联盟 16 MLB The Show 16	SIE	体育	2016年3月29日	17,444 套	361,148 套
8	Wii U ↓	星际火狐 零 Star Fox Zero	Nintendo	射击	2016年4月22日	16,979 套	111,544 套
9	PS4 ↑	神秘海域 内森・德雷克收藏版 Uncharted: The Nathan Drake Collection	SIE	动作冒险	2015年10月7日	16,328 套	1,685,544 套
10	Wii U ↓	口袋铁拳 Pokken Tournament	Nintendo	格斗	2016年3月18日	15,975 套	365,490 套

美国榜《黑暗之魂Ⅲ》PS4 版登上首位，且累计销量逼近 40 万套。近期的新作还有《瑞奇与叮当》的重制版，发售 3 周累计超过了 21 万套。而《星际火狐 零》来到第二周则下滑到了第 8 位，累计销量 11 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	43,569	-5%	13,640,373
XOne	43,178	+4%	11,927,997
3DS	23,269	-7%	16,995,156
Wii U	8,473	-4%	5,406,007
X360	2,930	-12%	44,954,449
PS3	1,416	-5%	26,883,099
PSV	1,298	-3%	2,297,333

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 4月24日－4月30日

1



瑞奇与叮当

Ratchet & Clank

PS4 已发售3周

本周 150,175 套 累计 732,041 套

●SIE ●平台动作 ●2016年4月12日

2



星之卡比 机械行星

星のカービィ ロボボプラネット

3DS 已发售1周

本周 148,544 套 累计 148,544 套

●Nintendo ●平台动作 ●2016年4月28日

3



PS4 已发售26周

COD 黑色行动Ⅲ

Call of Duty: Black Ops 3

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

本周 114,585 套 累计 13,108,579 套

4



PS4 已发售1周

实况力量职业棒球2016

実況パワフルプロ野球2016

●Konami ●体育 ●2016年4月28日

本周 90,512 套 累计 90,512 套

5



PS4 已发售6周

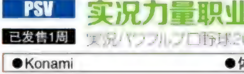
黑暗之魂Ⅲ

DARK SOULS Ⅲ

●BNEI ●动作角色扮演 ●2016年3月24日

本周 87,397 套 累计 1,220,605 套

6



PSV 已发售1周

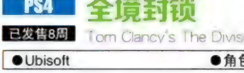
实况力量职业棒球2016

実況パワフルプロ野球2016

●Konami ●体育 ●2016年4月28日

本周 81,954 套 累计 81,954 套

7



PS4 已发售8周

全境封锁

Tom Clancy's The Division

●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

本周 69,282 套 累计 3,377,387 套

8



Wii U 已发售2周

星际火狐 零

Star Fox Zero

●Nintendo ●射击 ●2016年4月22日

本周 57,974 套 累计 325,669 套

9



PS4 已发售76周

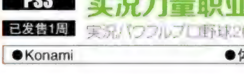
横行霸道V

Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 55,947 套 累计 10,958,266 套

10



PS3 已发售1周

实况力量职业棒球2016

実況パワフルプロ野球2016

●Konami ●体育 ●2016年4月28日

本周 54,306 套 累计 54,306 套

全球榜本期新作均来自日本地区，第二位的《星之卡比 机械行星》日版先行，《实况力量职业棒球 2016》三版本均上榜，首周销量合计 22.6 万套。而第一位的《瑞奇与叮当》日版尚未发售，全球累计销量已经超过 73 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	169,043	-4%	40,589,739
3DS	86,953	+9%	57,836,476
XOne	73,049	-7%	21,055,528
PSV	35,531	+27%	13,865,226
Wii U	34,829	+6%	12,916,055
PS3	7,742	+1%	86,449,286
X360	4,242	-18%	85,489,376

劲作销量走势

全境封锁

PS4 ●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

累计 3,377,387套

周数	全球周销量（套）	升降幅	累计销量
1	1,743,297	–	1,743,297
2	550,276	–68.40%	2,293,573
3	367,050	–33.30%	2,660,623
4	261,274	–28.80%	2,921,897
5	171,114	–34.50%	3,093,011
6	123,168	–28.00%	3,216,179
7	91,926	–25.40%	3,308,105
8	69,282	–24.60%	3,377,387



软件销量排行榜

美国 统计期间 4月24日～4月30日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	355,826	–21%	78,744,367
XOne	273,653	–10%	69,516,365
X360	175,150	–2%	550,410,925
PS3	149,639	–1%	358,897,854
3DS	130,882	–9%	69,870,923
Wii U	87,975	–50%	34,733,177
NDS	78,481	+8%	358,403,278
Wii	71,358	–1%	466,009,596
PSV	50,356	+27%	14,317,008
PSP	18,046	+12%	100,043,023

全球 统计期间 4月24日～4月30日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,521,044	–14%	240,638,786
PS3	704,164	+25%	950,645,840
3DS	635,306	+40%	236,131,209
XOne	590,625	–7%	127,126,667
X360	463,378	+10%	972,549,097
PSV	339,390	+32%	58,139,119
Wii U	280,406	–42%	78,073,514
Wii	242,166	+11%	922,571,579
NDS	215,442	+12%	812,911,142
PSP	68,146	+12%	293,032,890



P5 PERSONA5

Atlus 于 5 月 5 日在东京塔举办的直播活动中放出了《女神异闻录 5》的最新情报，游戏发售日也最终锁定在 2016 年 9 月 15 日，和另一部也将在同月发售的日式 RPG 大作《最终幻想 XV》几乎撞个正着，看来官方对游戏的品质和号召力都充满了信心。游戏预告片可谓新料满载，我们也可以较为细致地窥探到游戏的全貌，而初次公开的三名女性角色和对应的 Persona 更是出人意料，尤其在 Persona 的原型选择和外形设计上非常的大胆，对于整个系列而言是一次不小的突破。今年正值系列迎来 20 周年之际，相信随着新作的推出，更多的企划也将接踵而至。

女神异闻录5		Atlus	角色扮演
多机种	Persona5		日版
	2016年9月15日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：8800日元		

新岛真

角色资料

私立秀尽学园高中部三年级学生，思维敏捷、品行端正的新岛真同时担任着学生会会长的职务，在她身上确实也体现出纯粹的优等生气质——遇事沉着冷静，具备强烈的责任心和行动力，对待任何事情都绝不妥协。

而在怪盗团中她充当着团队中的“大脑”，能够在关键时刻为主人公出谋划策。不过，即便是如此优秀的她，却也因为某些事情而烦恼着。虽然这成为了她觉醒 Persona 能力的契机，却也因此而引发了某个事件……



CV：佐藤利奈

专属Persona 琼安娜

新岛真的初期专属 Persona，摩托车形象的身躯彰显着与众不同的气质，车头部分看起来像是女性的头部。其名字来源于在中世纪当上首个女性教皇而成为传说的——“女教皇琼安娜”。

Persona Tips

琼安娜是欧洲历史上第一位，也是惟一一位女性天主教教皇，有关她的传奇故事曾传遍整个欧洲，并被广泛地引用于各种文学作品中，尤其是在文艺复兴时期，但也有不少人认为这只是根据民间传说虚构而成，而罗马教廷方面同样对女教皇的存在予以否认。

不过无论历史上是否真的存在这么一位女教皇，她的事迹早已深入人心，即便不同书籍上的记载在细节上有所出入，但大抵上都是同一个套路：伪装成男人的女子进入教廷工作，极具天赋的她以渊博的学识，出众的才能以及对神学的深刻领悟，被教廷和信徒们选为教宗，但最终却在某次游行的途中，在马背上产下一子而暴露了女性的身份，自己也因此而死。

以这位女教皇为蓝本设计的Persona，与本尊之间有着不少巧妙的联系。比如摩托车这种现代工业机械的造型是第一次出现在Persona的形象设计中，与"第一位女教皇"的概念不谋而合，车头虽然是女性头部，但钢铁的身躯则隐去了真实性别。而在最新的PV演示中，新岛真可以驾驶摩托车进行战斗，似乎也暗含着琼安娜在骑马时产子的传闻。



佐仓双叶

CV：悠木碧

角色资料

拥有远超人类的计算能力和天才的的编程技术，不过原本就极不擅长与人交流的她，又因为某个事件直到现在都闭门不出。虽然已经是高中一年级……的年龄，但自从中学毕业后就再也没去学校。而这么一个完全全家里蹲的宅女，又是因为何种契机与主人公他们相遇的呢？

从最新的预告片中可以看出，佐仓双叶是怪盗团中的支援型角色，类似于《P3》的山岸风花以及《P4》中的久慈川理世。除了帮助参战人员分析敌人情报以及赋予各种辅助技能外，她还将运用自己高超的黑客技术，在迷宫探索和解谜互动中发挥更大的作用。

专属Persona

死灵之书

佐仓双叶的初期专属Persona，铭刻着浩瀚的知识与技术而被冠以"魔导书"之名。其身姿正如被人们定义为"未确认飞行物"的不明存在，象征着双叶所拥有的未知力量。



Persona Tips

《Necronomicon（死灵之书）》由阿拉伯诗人阿卜杜拉·阿尔哈萨德所著，据说其中记载着宇宙与地球的真实、人类与宗教的起源、历史的阴暗面以及对未来的预言，甚至还有与远古邪神相关的神秘咒语，是克苏鲁神话体系中的终极魔导书。它可以为使用者带来无穷的财富和渊博学识，也会引发厄运与灾难。

不过实际上这只是一本虚构的"书中书"，美国恐怖小说家H.P.Lovecraft在他的小说作品集《克苏鲁神话》中对《死灵之书》进行了非常细致的描绘，有着详细历史演变并贯穿于整个克苏鲁神话的体系中，而这种以假乱真的描写也让很多沉迷于克苏鲁神话的爱好者们深信不疑，或许历史上真的有这本书的原型存在，但"Necronomicon"一词却是H.P.Lovecraft用三个希腊单词拼凑而成并重新赋予的名号，然后进行了夸张的艺术加工。

当然，就像从未被确认的UFO现象一样，信者与疑者往往各执一词，双方都能找出五花八门的证据来支持自己的观点，《死灵之书》亦是如此，我想这也是开发团队为何要以不明飞行物的形态来诠释这本魔导书的最大原因。而它们也都代表着普通人类所无法企及的未知领域，神秘又令人充满期待，无法掌控的力量终究是一把双刃剑，《死灵之书》既是知识宝库，亦是灾厄之源，而在以UFO现象而创作的与外星文明相关的作品中，往往也是繁荣与毁灭并存，于是这种"双面性"便正好回归Persona本身的概念。



奥村春

角色资料

私立秀尽学园高中三年级学生，大型餐饮企业社长家的千金。出身于富裕家庭的她，品行高雅且不太熟悉人情世故，但看人的眼光十分准确而敏锐。温柔文静的外表和大方得体的待人处事方式，让她与周围人都保持着良好的关系。

不过或许是受到成长环境的影响，她似乎并不看重人际关系的价值，也尽量避免与他人有更深入的交往。而令她觉醒Persona能力的事件会是什么呢？



CV：户松遥

专属Persona

米莱迪

奥村春的初期专属Persona，与《三剑客》中的的某位女杰同名。表面上是身着百合刺绣晚礼服的贵妇，然而在其优雅的裙底，却藏着强力的武器。

Persona Tips

所有看过《三剑客》原著小说的读者，肯定都会对书中的某位女性角色有着深刻的印象，那就是——米莱迪，柔情似水的美貌让男人们为之倾倒，内心却凶狠得如同魔鬼般令人胆颤。从政治定位上来看，她是彻头彻尾的反派角色，邪恶当权者的爪牙。作为红衣主教的亲信游走于上流社会，伪装成贵妇、修女等不同的身份过着光鲜的生活，而背地里却心狠手辣干着罪恶的勾当，并多次阻挠了主角们的计划，进而对整个故事发展的走向产生了深远的影响。这位极恶的女人最终得到了一个“应有”的结局，她被火枪手们在修道院中宣判死刑，在绝望而丑陋的嘶喊中死去。但从旁观者的视角出发，米莱迪并不惹人厌恶，反而让人心生怜悯，甚至值得敬佩。

作者大仲马通过不同维度的人物刻画，让米莱迪成为了全书中最鲜活的角色。她将诸多男人玩弄于鼓掌之间，其中就包括两位赫赫有名的火枪手，她的存在对于当时女性社会低下的欧洲中世纪社会，极具讽刺意味。剑术高超英勇无畏的男人们被奉为英雄，但这个老谋深算且工于心计的一介女流其实才是有血有肉的真正强者，“No violence , violence is the proof of weakness（暴力是弱者之证）”，便是最贴切的描述。

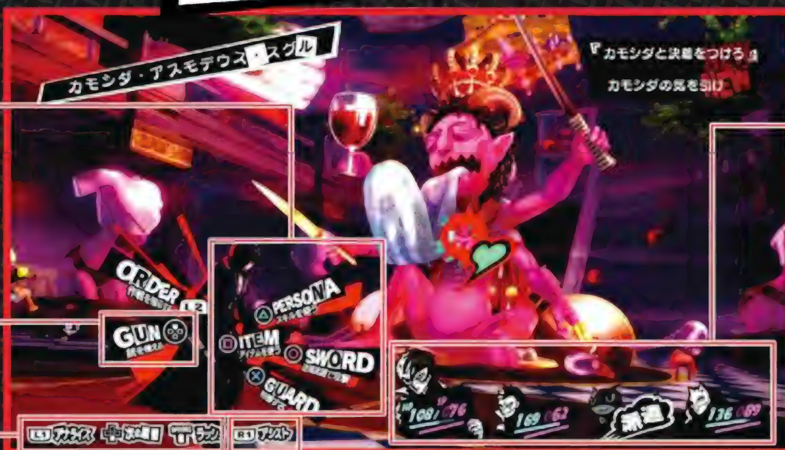
年轻时米莱迪因为与教士偷情而被人在肩头烙上了百合花的印记，这是当时欧洲女子犯过罪的标记，也是一辈子无法抹去的耻辱，因此游戏中Persona身着欧式礼服上绣着的正是百合花的图案，裙子前方挂着的匕首则表明了其“杀手”的隐藏身份。惟一不同的是，这些原本被她刻意隐藏起来的真相，在作为Persona时则落落大方地摆上了台面，这样的变化所体现出的，正是褪去虚假的“人格面具”后，所展现出的真实自我。

另一方面。虽然米莱迪看上去与“怪盗”一词并不相符，但我认为将这一角色形象引入“怪盗团”中不失为点睛之笔。她擅用美貌迷惑他人，也懂得利用语言技巧和神态伪装来变换不同的身份，这些都是怪盗的“基本功”。即便要具体到事例，且不说偷情一事造就了她一生的耻辱（她此后也没少干这档子事），设计盗走王后项链上两颗钻石等事件也展现出了高明的手腕。不过这些所谓的“偷”只是流于表面的假象，她真正盗取的其实是人们的信任和真心付出，即便深陷牢狱，她甚至能够让以冷血著称的看守者最终相信她只是一位“无辜、柔弱，善良而又值得帮助”的女人。在她的身上，既有着美与恶的双面性，更不负“心之怪盗”之名。



战斗界面大幅改良

本作的战斗界面相比以往的选单式有很大不同，放射状的按键分布设计，不仅在视觉上带来了更强的冲击力，也提升了操作的便利性。



道具使用、Persona技能、普通攻击和防御这四项最常用的操作分别设定在了□、△、○、×这四个基本按键上，不必再通过十字键逐项选择。比较令人在意的是△键所对应的Persona操作下方的描述是"使用技能"，而以往"Persona"对应的是仲魔更换，"Skill"才是技能使用。

方向键↑是进入持枪状态，之后可以使用远程武器输出，右侧按键选项也会发生变化，分为○键的普通攻击"SHOT"和△的必杀攻击"Special"，而子弹有数量上的限制。这是本作加入的新系统，不过其实《女神异闻录》初代就有类似的设定了（当时的选项是"Shoot"）。

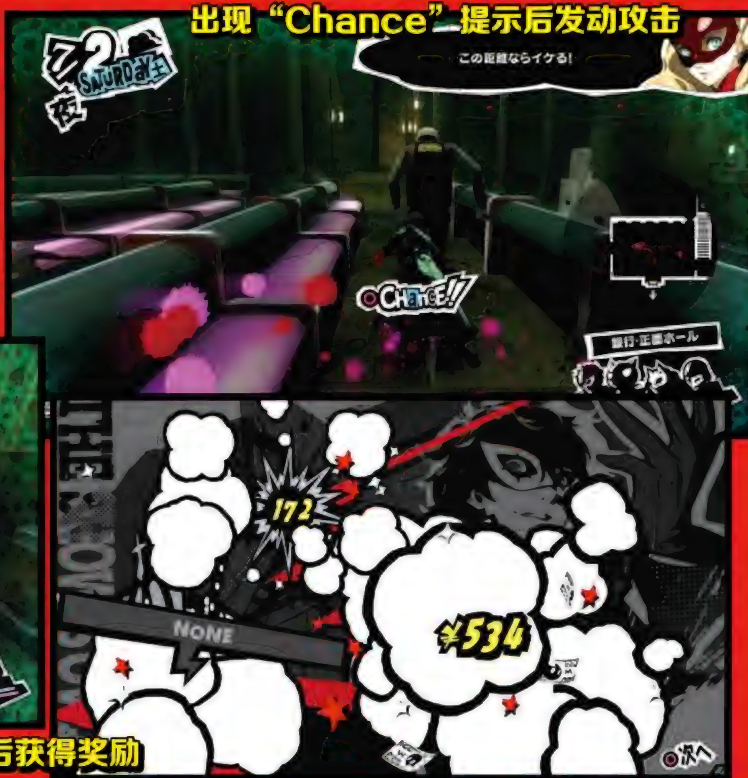
战术指令（Order），敌人分析（Analysis）、自动攻击（Rush）、查看行动顺序这四项操作则分别对应L2、L1、Options和方向键↓。

队伍成员的状态栏回归画面底部，依然显示HP和SP两种基本数值。不过值得注意的是其中一名成员状态上标有"派遣"的字样，且角色呈现灰色状态，具体能发挥出怎么样的作用估计得等到游戏正式发售后才能一探究竟了。

R1键对应的"支援"选项也是本作中新引入的系统，具体作用目前无法确认，鉴于重要的"逃跑"功能并未出现在任何一个角落中，很有可能一些辅助型的功能会集中在此处。

潜行元素

为了体现"怪盗团"的感觉，游戏在迷宫探索部分加入了潜行元素，玩家可以在各个障碍物后快速移动以躲开敌人的视线，成功绕到敌人身后时会有"Chance"的提示，此时可以发起偷袭瞬间解决对手，并顺手牵羊获得金钱或者道具的奖励。



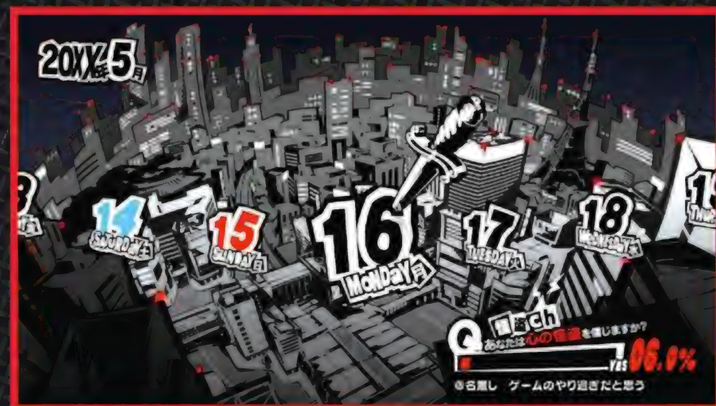
出现"Chance"提示后发动攻击



以敏捷的身姿瞬间解决对手

偷袭成功后获得奖励

流程推进



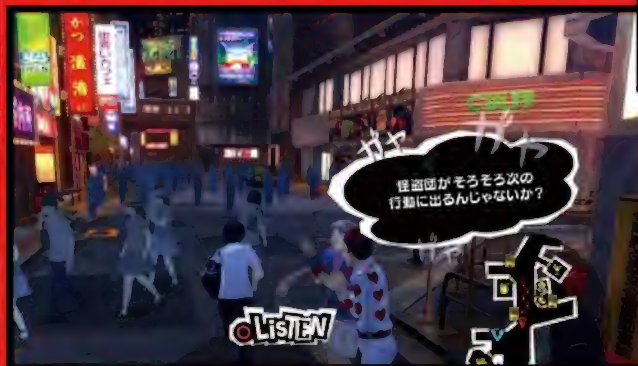
游戏的流程推进还是采用日期的形式，玩家必须在规定的期限内解决相应的事件，这点与前两代作品基本保持一致。而在日期变化界面的右下角则加入了一个新的"问答槽"，用于表示在"怪盗ch"这个社交频道上某人提出的问题被大众所认可的程度，比如图中的问题"你相信心之怪盗吗？"，目前有6%的人表示赞同。这个新系统究竟会与哪部分内容相关呢？看上去有点《女神异闻录2》中流言系统的感觉，说不定也会对剧情的发展产生影响。

日常生活



▲如此熟悉的街景和无处不在的女仆装，没错这就是秋叶原电气街

从偏远小镇回归繁华大都市后，本作中主角们日常生活的活动范围几乎覆盖了整个东京，其中就包括新宿、涩谷和秋叶原等有名的区域，玩家可以游荡在熙熙攘攘的人流中感受大都会的繁华，并从路人们的交谈中获取相应的情报。当然也可以和以前一样到各处打工赚钱并推进与他人的关系，本作提供了非常多的打工地点来丰富主角的日常生活。



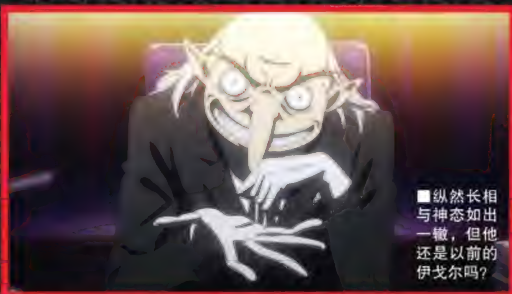
▲新宿的欢乐街，夜生活打发时间的好去处





▲无论是酒吧还是快餐店的工作，统统都能胜任

天鹅绒房间



■纵然长相与神态如出一辙，但他还是以前的伊戈尔吗?

在上一次的前线狙击中便已经提到，贯穿于整个“《女神异闻录》系列”的天鹅绒房间以及怪异的长鼻子老头伊戈尔，在《女神异闻录5》中依然戏份十足，即便他的设定早已和《P1》、《P2》中所赋予的概念想去甚远。不过无论设定如何变化，此处在游戏中一直是为了帮助和引导玩家的存在，《P3》和《P4》中伊丽莎白和玛格丽特两位大姐姐更是风情万种，甚至能和主角发生更进一步的情感纠葛。但是在新作中，天鹅绒房间却给人一种截然不同的感觉。

温柔的姐姐们已不复存在，取而代之的是神色冷峻的双子少女，而主角则身着囚服被囚禁于此，正如游戏中反复提起的“心之牢狱”。而伊戈尔虽然依旧一脸怪笑着道出“欢迎来到我的天鹅绒房间”，但是对自己的称谓却悄然发生了变化，诸多迹象似乎都在向玩家传递一个讯息，天鹅绒房间及住人们将不再是记忆中的模样。



▲双子少女虽然年纪不大，身材也十分贫瘠，眉目间却透着冷漠与凶狠

序章动画化!

除了游戏外，《女神异闻录5》的特别TV动画——《PERSONA5 the Animation -THE DAY BREAKERS-》也将在9月份上映。动画将以某个任务为出发点，描绘年轻的怪盗团是如何活跃起来的序章故事。



20周年特别限定版

正值系列迎来20周年纪念之际，本作也将推出名为《女神异闻录5 20周年纪念版》的豪华套装，售价为13800日元，除了游戏本体外还将包含以下内容：



20周年纪念原生音乐集5枚组套装，收录系列初代至最新作《女神异闻录5》的精选名曲

新时代，新规则，新归属。

MAFIA III

随着游戏情报的进一步公布，本作也终于渐渐展现出了其全貌。无论是游戏系统还是故事都更加明了，玩家扮演的主角林肯·克雷将会带领着他新的“家族成员”，为报仇雪恨与位于“新波尔多”（借鉴了现实中的新奥尔良）的黑手党展开战斗。



林肯·克雷

黑手党III	2K Games	动作冒险
多机种 Mafia III		美版
2016年10月7日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：未定		

野心之作



作为系列第三作，《黑手党Ⅲ》无疑野心勃勃。相对于前两作中的“场景广阔却空无一物”的“伪开放游戏”不同，本作将会是系列的第一款开放世界游戏。故事发生在动荡的1968年，美国种族矛盾最激烈的时代，作为矛盾的中心之一，黑人聚居的新波尔多（新奥尔良）首当其冲。本作主角也不再是风度翩翩的意大利帅哥，而是孔武有力的黑人越战老兵林肯·克雷。全新的时代配合全新的主角，本作势必会成为系列中最与众不同的一作。

动荡的1968年



重新定义“黑手党”

毫无疑问的是，本作的主角不再是黑手党的一员，他的目的甚至是摧毁黑手党而不是建立黑手党。实际上在 20 世纪 60 年代，美国的意大利黑手党已经进入了其黄金时代的末期。玩家将会从游戏角色之一乔恩·多诺万于法庭上的证词来体验主角林肯·克雷开始复仇、摧毁黑手党并建立自己的犯罪帝国的经历。游戏的美术风格也将参照纪录片的形式，玩家将从旁人的角度来感受本作的故事。


■“复仇”是本作主角战斗的主要动力。

新的家族

本作主角林肯·克雷不光是一个黑人，也不光是一个越战老兵。他同时也是一个孤儿，对他来说，待他如亲儿子般黑人帮派分子萨米·罗宾逊和他儿子艾利便是他的家人。即便他们和林肯并没有血缘关系，但是他们的关爱让林肯感受到了高于血亲的归属感。但在当地黑手党首领萨尔·马尔卡诺的血洗下，林肯失去了他的“家族”，这也是主角决定摧毁黑手党的最根本原因之一。

在这个过程中，光靠林肯一人的力量固然不太现实，他需要搭档，他需要新的“家族成员”：二代主角维托·斯卡莱塔、爱尔兰黑帮头子伯克和海地帮首领卡珊德拉成为了其家族的“三巨头”。

卡珊德拉

伯克

协调三巨头

这三人不光光是故事里的角色而已，他们还将影响玩家在游戏中能获得的帮助。本作共有 9 大区域，市中心、法国区、富人区、贫民区、工业区、郊区、港口区、船厂区以及犯罪最为频繁的河口区，每个区域都有其独特的犯罪活动来让玩家从中获利。玩家需要通过战斗来逐个征服这些区域，之后玩家要选择把这个区域交给三巨头的一员来管理。三巨头会和林肯会谈，并向林肯讲述为什么这片区域应该归他们管。

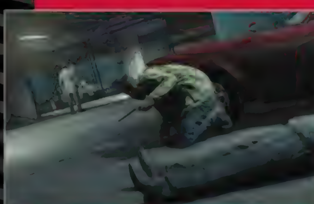
不同的管理者能给玩家带来不同的效果：维托·斯卡莱塔能给玩家带来更好的武器装备，伯克能给予玩家更多的战斗人手，卡珊德拉则能帮助玩家控制战局，带来诸如断绝敌人增援的增益效果。由于一个地区只能有一个管理者，，而过于偏袒某个领袖会引起其余两人的不满，因此玩家不可能在一次游戏中完全解锁这些能力。根据自己的战斗风格来选择管理者，并在此过程中协调好三巨头之间的关系将成为玩家于本作中除了战斗外需要考虑的另一问题。

维托·斯卡莱塔

如何战斗由你决定

由于是老兵出身，林肯·克雷的战斗风格自然和街头小混混不太一样。战斗力的提高使得玩家在完成任务时有了更多的选择。例如在进攻敌人大本营时，玩家可以选择召集自己的手下，然后全副武装从正门直接“登门拜访”。也可以选择从后门潜入，利用从任务外获得的情报来让自己获利，神不知鬼不觉地完成自己的任务目标。

“取得先机”能让玩家的战斗更加轻松，和“《刺客信条》系列”的鸟瞰点类似，玩家在本作中可以通过“窃听”来获得区域内的敌人情报，只要找到相对应的电话并安装窃听装置，该区域内的敌人分布以及重要人物的具体位置都能“尽收眼底”。当然，这些电话的位置也不是放在大街旁等着玩家去激活，部分会被敌人重兵把守，玩家需要战斗才能激活电话。


▲除了正面战斗，潜入也是个不错的选择。




▲载具战是本作的其中一种主要战斗方式。

重新定义"黑手党"

毫无疑问的是，本作的主角不再是黑手党的一员，他的目的甚至是摧毁黑手党而不是建立黑手党。实际上在 20 世纪 60 年代，美国的意大利黑手党已经进入了其黄金时代的末期。玩家将会从游戏角色之一乔恩·多诺万于法庭上的证词来体验主角林肯·克雷开始复仇、摧毁黑手党并建立自己的犯罪帝国的经历。游戏的美术风格也将参照纪录片的形式，玩家将从旁人的角度来感受本作的故事。


■"复仇"是本作主角战斗的主要动力。

伯克

新的家族

本作主角林肯·克雷不光是一个黑人，也不光是一个越战老兵。他同时也是一个孤儿，对他来说，待他如亲儿子般黑人帮派分子萨米·罗宾逊和他儿子艾利便是他的家人。即便他们和林肯并没有血缘关系，但是他们的关爱让林肯感受到了高于血亲的归属感。但在当地黑手党首领萨尔·马尔卡诺的血洗下，林肯失去了他的"家族"，这也是主角决定摧毁黑手党的最根本原因之一。

在这个过程中，光靠林肯一人的力量固然不太现实，他需要搭档，他需要新的"家族成员"：二代主角维托·斯卡莱塔、爱尔兰黑帮头子伯克和海地帮首领卡珊德拉成为了其家族的"三巨头"。

卡珊德拉

协调三巨头

这三人不光光是故事里的角色而已，他们还将影响玩家在游戏中能获得的帮助。本作共有 9 大区域，市中心、法国区、富人区、贫民区、工业区、郊区、港口区、船厂区以及犯罪最为频繁的河口区，每个区域都有其独特的犯罪活动来让玩家从中获利。玩家需要通过战斗来逐个征服这些区域，之后玩家要选择把这个区域交给三巨头的一员来管理。三巨头会和林肯会谈，并向林肯讲述为什么这片区域应该归他们管。

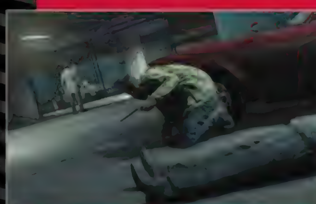
不同的管理者能给玩家带来不同的效果：维托·斯卡莱塔能给玩家带来更好的武器装备，伯克能给予玩家更多的战斗人手，卡珊德拉则能帮助玩家控制战局，带来诸如断绝敌人增援的增益效果。由于一个地区只能有一个管理者，，而过于偏袒某个领袖会引起其余两人的不满，因此玩家不可能在一次游戏中完全解锁这些能力。根据自己的战斗风格来选择管理者，并在此过程中协调好三巨头之间的关系将成为玩家于本作中除了战斗外需要考虑的另一问题。

维托·斯卡莱塔

如何战斗由你决定

由于是老兵出身，林肯·克雷的战斗风格自然和街头小混混不太一样。战斗力的提高使得玩家在完成任务时有了更多的选择。例如在进攻敌人大本营时，玩家可以选择召集自己的手下，然后全副武装从正门直接"登门拜访"。也可以选择从后门潜入，利用从任务外获得的情报来让自己获利，神不知鬼不觉地完成自己的任务目标。

"取得先机"能让玩家的战斗更加轻松，和"《刺客信条》系列"的鸟瞰点类似，玩家在本作中可以通过"窃听"来获得区域内的敌人情报，只要找到相对应的电话并安装窃听装置，该区域内的敌人分布以及重要人物的具体位置都能"尽收眼底"。当然，这些电话的位置也不是放在大街旁等着玩家去激活，部分会被敌人重兵把守，玩家需要战斗才能激活电话。


▲除了正面战斗，潜入也是个不错的选择。




▲载具战是本作的其中一种主要战斗方式。

世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て

《世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头》作为 3DS 平台的最后一部系列正统作品，不仅有着全新的十大职业，还提供了更详细的角色自定义，增加了更多的语音，也在既有的玩法基础上进一步完善了系统，可以说是集系列之大成的迷宫游戏。

世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头		Atlus	角色扮演
3DS	世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て		日版
	2016年8月4日	本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为6480日元		

文 初心者
美编 心の永恒

新境地的冒险，目标是世界树之巅！

剑与魔法所支配的“阿尔卡迪亚”之中，生长着一棵自古被称作世界树的巨大树木。人们说，因为世界树的存在，世界才得以安宁。

围绕这棵世界树，有过一个传说：若能到达树顶，就能实现任何的愿望。

“支配世界的权力”、“最强的力量”、“世界的谜团”、“高价的财宝”——在这片土地上居住的四个种族的人们对此众说纷纭，然而从未有人能够证实。

在世界树之下的城寨都市艾欧里斯，一则通告被张贴了出来。“有勇气挑战世界树的冒险者，都来艾欧里斯追逐传说吧！”

于是，追逐富贵和名誉，又或者为了满足冒险之心的你作为冒险者，以到达人迹未至的世界树之巅为目标，决定要挑战危机四伏的世界树迷宫……







▲迷宫内有着昼夜的变化，而出没的怪物也将随着时间的流动发生改变。



▲迷宫中让冒险者们棘手的强敌F.O.E(Field On Enemy)，不想挑战它们的话就要摸清其行动模式和习性，从而回避战斗。







剑士是使用剑和小型盾牌的轻装战士，既可以作为高速移动的回避型肉盾，也可以装备刺剑，作为连击型的攻击手。

●技能 夺目突刺：瞄准敌人的眼睛来攻击，剥夺其视力。一定几率造成盲目效果。

●技能 连锁火焰：该回合内目标已经承受了突·火属性攻击时发动追击。

周身包裹着坚硬的铠甲，有着堪比龙一般的防御力。龙骑士不仅是防守的能手，一旦找到了机会，他们还可以善用枪炮来进行攻击。

●技能 战线防御：在发动技能的回合，减轻我方1列所承受的物理属性伤害。

●技能 弹雨之壁：用特殊的子弹乱射，在攻击的同时降低全体敌人的物理攻击力

术士使用自古流传下来的古代魔法，能够自由地操控并运用火、冰、雷属性的力量来攻击敌人。

●技能 火球：投射魔法火球，命中敌人并向其左右扩散开来进行攻击。

●技能 高速咏唱：使用咏唱技能时，可以不消耗回合数，但TP的消耗量增加。

●技能 咏唱－压缩术式：下次行动时使用的魔法技能目标范围变为单体，但威力上升。

四大种族

本作提供了四大种族和十大职业，每个种族能够选择的职业有别。而除了惯有的对应职业的角色技能之外，根据不同的种族，还将有各自的“种族技能”。角色培养系统因此变得更具深度。

阿斯兰族

在阿尔卡迪亚最繁荣的种族，普遍能力较为优秀，耐久力较高。

●职业

剑士、龙骑士、拳术师、死神

●种族技能

钓鱼：在树海的钓鱼地点垂钓。

树海探索术：发现并获得树海中的各种道具。





露娜莉亚族

致力于魔术研究的种族，身材高挑而苗条。所属的两个职业均有着优秀的魔术能力。

●职业

术士、死灵召唤师

●种族技能

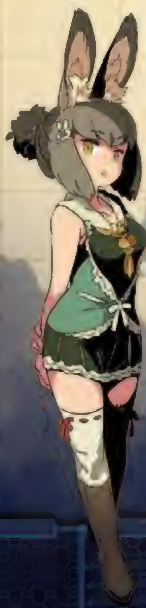
魔力感知：发现周围被施加了魔法的物品。

魔力赋予：提高战斗中使用的物品的伤害值。









瑟利安族

继承了野兽血脉的武人之族，能够选择力量和敏捷性拔群的两种职业。

●职业

武人、猎人

●种族技能

狩猎术：入手树海中可以食用的野兽。

警戒：根据该技能的持有者人数，提升先制攻击的发生率。





布拉尼族

身材矮小，热爱自然的种族。两种职业分别可以使用大自然的力量和药学。

●职业

药剂师、萨满

●种族技能

整顿术：根据该技能的持有者人数，每人追加5格的道具空位。

药草学：提高战斗中自己使用的回复道具的HP回复效果。

武人 Masurao



拳术师 Cestus



药剂师 Herbalist



武人使用的武士刀极其锋利，足以将敌人一刀两断。刀法精湛的武人，甚至能够同时使用多把武士刀来战斗。

●技能 鬼无双：攻击的命中次数越多，造成的伤害增加。

●技能 飞燕：用最快的速度接近敌人进行斩击，目标行动之后将发动第二次攻击。

●技能 新的强敌：唤来敌人触发战斗，提高稀有个体的遇敌率。有一定几率会发生连续的战斗。

久经锻炼的拳头就是拳术师用来战斗的武器。他们的拳头能够精准地打击敌人的特定部位，并封锁住对方的行动。

●技能 断腕：一定几率封印对方行动能力的近战攻击。

●技能 鬼人拳：消费自身的HP，对单体敌人及其左右两边进行扩散式的攻击。

●技能 血之暴走：由于痛楚的条件反射而自行出拳的技能。每当自身的HP减少时就会有一定概率进行武器属性的攻击。

药剂师擅长使用各种各样的药草来进行治疗，不仅如此，他们还会利用具有毒性的药剂来攻击敌人。

●技能 毒雾：投掷含有毒素的烟雾弹，一定几率对1列敌人造成中毒效果，并且在3回合之内，对毒的抗性下降。

●技能 暗雾：投掷令人泪流满面的烟雾弹，一定几率对1列敌人造成盲目效果，并且在3回合之内，对盲目的抗性下降。

强化版角色自定义

跟系列以往的作品一样，在本作中玩家将按照自己的个性，集结属于自己的冒险者队伍前往世界树迷宫，一边前行探索，一边用触控笔来描绘迷宫的地图。而作为本作系统的进化点之一，在游戏开始前的角色自定义的自由度也变得更高了。







最初的5个角色组成了玩家的首支队伍，每个角色都可以为其决定职业、姓名和外观。每个职业都有4种外观，并且追加了头发、左右眼睛、皮肤的颜色自定义，以及由知名声优演绎的40种角色语音（亦可不选语音）。值得一提的是，各部件的颜色为RGB调节，并且细致到阴影颜色均可变更，所以理论上自定义的外观搭配可谓无穷无尽。



▶在市集进行锻造，将武器强化。而强化到最高级的武器，还可以回收变成强化素材，用于其他强化之中。

死灵召唤师 Necromancer



通过召唤所谓“死灵”的死者来进行攻击、防御和支援的行动。作为死灵召唤师，他们能够使用的技能可谓是五花八门。

●技能 死灵召唤：消费自身的HP，召唤获得了HP加成的死灵到空的角色栏位。在迷宫中移动时也能使用。

●技能 生之代价：升华死灵，获得生命力。牺牲一个死灵，为我方全员回复HP。

●技能 炎爆弹：将死灵变为炸弹进行突击的技能。牺牲一个死灵，对全体敌人进行远程火焰攻击。

达人的异名

当玩家的角色达成了某种条件之后，通过了评议会的鉴定，就可以成为达人。成为达人的冒险者，将习得上位职业的“达人技能”

达人技能有两种技能树，玩家可以选择其一继续发展。而所谓的“异名”，就是在选择技能分支时的依据。比如剑士职业，可以从“幻影之剑士”和“迅雷之剑士”这两个异名之中选择。前者将获得活用回避和速度的技能，而后者的技能将强化连携攻击。



▶选择了不同的异名，角色的基础能力值也会有变动。



▲除了默认的选项，玩家也可以发挥想象力，自行修改属于自己的异名。

●幻影之剑士

技能 尖锐突刺：单体攻击，该回合提高自身被敌人攻击的几率以及回避率。

●迅雷之剑士

技能 共鸣：单体攻击，前一回合自身的攻击次数越多，攻击威力越高。





在冒险者公会，玩家还可以跨越种族的职业限制，让角色进行转职。转职之后的外观和能力值将被保留，但等级会下降5级。



▶瑟利安族默认的职业只有武人和猎人，通过转职，就可以变成拳术师。





▲“多刀术”使得武人装备了四把刀。



●四天一流之武人

装备多把刀，强化多段攻击的武人，可以一次使用最多4把刀来斩击敌人。

技能 百华缭乱：对敌方全体进行多段攻击，段数为“装备的刀数乘以敌人的数量”。

●一刀无双之武人

在一刀流的战斗风格上得到强化的武人，许多的剑技都是以一对一为主，擅长对付单个敌人。

技能 三段打：对单体发动最多连续3次的斩击，每一击都会发动对头、腕、脚的封印效果。



死神能够运用“瘴气”这种不可思议的能力，让对手变弱，然后再以巨大的镰刀来收割对手的性命，是一个战斗风格独特的职业。

●技能 瘴气之兵装：全身缠绕瘴气，进入战斗态势。消耗自身的HP，在3回合内维持“瘴气兵装”状态。

●技能 引魂：在周边释放瘴气吸引魔物，一定步数之内提升遇敌率和战斗获得的经验值。

●技能 咒禁之镰：单体攻击，一定几率发动诅咒效果。



萨满可以跟肉眼无法看见的“存在”进行交流。作为巫女，除了治疗伤势之外，萨满们还可以获得各种加护。

●技能 祈祷－镇守：3回合内我方全体的全部防御力上升，效果持续的回合数随等级提升。

●技能 福音：赋予强化技能的时候，回复目标队员的HP。

●技能 神托－乱舞：解除自身的祈祷－焰、冰雨、紫电属性，并对敌方全员施展对应属性的远程攻击。回合终止之前，该属性减弱。



猎人善于使用弓箭，能够指挥携带的猎犬或者猎鹰去攻击敌人，封锁对手的特定部位。

●技能 鹰笛：唤来猎鹰，在迷宫移动时也可以使用。

●技能 双翼闪：以最快的速度进行远程单体攻击。之后猎鹰会对目标所在的一列发动斩击。

●技能 犬笛：召唤猎犬，在迷宫移动时也可以使用。

●技能 救护指示：让猎犬为我方1人消除异常状态和回复HP。

THE iDOLM@STER PLATINUM STARS
アイドルマスター プラチナスターズ



《偶像大师 白金星光》已经确定将于2016年7月28日正式推出，虽然中文版是否能同步尚不得而知，但冲着游戏全方位的进化以及系列首次中文化，相信各位制作人们已经按捺不住心中的喜悦之情了。另外由于本作在偶像育成的基础上加入了更多音乐游戏的玩法，Live演出的表现力更是空前盛大，即便是喜欢音乐游戏，或者单纯喜欢系列歌曲的玩家也能够乐在其中。当然，如果能和《灰姑娘女孩》或者《百万现场》有所联动的话，那就再好不过了！

文 哪尼 美编 小瑟

偶像大师 白金星光	BNEI	音乐
PS4 アイドルマスター プラチナスターズ		日版
2016年7月28日	本地1人	对应玩家年龄：未定
售价为8200日元		

画面再进化，次时代的偶像表现力！

作为“《偶像大师》系列”第一款登陆次时代平台的作品，本作在画面表现上有着极大的飞跃。不仅所有的角色形象都经过重新绘制和建模，更符合时下的审美，并且表情变化和动作细节也都更为细腻丰富，一颦一笑、举手投足间都灵气十足，视觉表现上的进化让偶像们的表现更具魅力！



■全新的角色建模，带来与以往作品不同的新鲜感



■面部的表情细节，将亚美调皮的小恶魔个性展露无遗



怀揣梦想，明亮而直率的女孩

天海春香 CV：中村绘里子

成为偶像是我一直以来的梦想，对于此次的合宿特训也充满了期待！我会和大家一起，以成为顶级偶像为目标而努力！



— 偶像档案 —

年龄	17岁	生日	4月3日
身高	158cm	血型	O型
体重	46kg	三围	83/56/82
兴趣	卡拉OK、煲电话粥、制作点心		



离开事务所，享受合宿生活

弱小的娱乐公司——765事务所虽然拥有13位已经出道的少女偶像，却一直没能在娱乐圈崭露头角，偶像们也没有大红大紫的表现。为了能激发她们所蕴含的潜力与才能，社长高木顺二郎决定让全体偶像离开事务所，前往位于乡下的偏远集训所中进行合宿与特训！

而玩家所扮演的，则是为了改变现有状况而被社长纳入旗下的制作人，虽说只是刚刚加入765事务所的新手，但仍被寄予厚望。为了不辜负众人的期待，玩家将在集训所中与偶像们一起度过每一天，尽自己所能支持和帮助烦恼或迷茫的她们，通过一场场的Live表演积累经验，最终站上最华丽的舞台，成为无可替代的顶级偶像！


■夏夜合宿的必备的游戏——枕头大战


■懒散的美希与活跃的响一起慢跑，还真是难得呢（笑）


■两位温柔的大姐姐正在向亚美和雪步传授"人生经验"？

歌声中充满思念的文静少女

如月千早 CV：今井麻美

为了能以歌手的身分获得成功，我也会与大家共同生活。随着新视野的不断拓展，我的音乐世界将随之变得更为广阔，请指导我做得更好吧。





— 偶像档案 —

年龄	16岁	生日	2月25日
身高	162cm	血型	A型
体重	41kg	三围	72/55/78
兴趣	音乐鉴赏、训练、拍照		

胆小乖巧，但心怀小小勇气的女孩

萩原雪步 CV：浅仓杏美

胆小的我总是总是做不好许多事情，通过合宿特训我想要改变这样的自己。或许会惹来很多的麻烦，不过，我会加油的！





— 偶像档案 —

年龄	17岁	生日	12月24日
身高	155cm	血型	A型
体重	42kg	三围	81/56/81
兴趣	写诗、写博客、日本茶		

银发披肩，举止复古的神秘少女

四条贵音 CV：原由实

于我而言，不会有任何的损失，但也正因如此，我仍有许多不足。为了能不断前进，向世界传达出更多的声音，请给我指引和帮助吧。





— 偶像档案 —

年龄	18岁	生日	1月21日
身高	169cm	血型	B型
体重	42kg	三围	90/62/92
兴趣	天文观测、历史		

相貌出众，才华横溢却我行我素的少女

星井美希 CV：长谷川明子

美希呀，虽然想做什么都能做到，但我觉得合宿也非常不错呢，无论何时都可以钻进被子里对吧？我会以成为顶级偶像为目标的，晚安……哈~噗~





— 偶像档案 —

年龄	15岁	生日	11月23日
身高	161cm	血型	B型
体重	45kg	三围	86/55/83
兴趣	与朋友闲聊，美甲		

如太阳般明亮，天真无邪的南方少女

我那霸响 CV：沼仓爱美

像我这样完美，一定很快就能成为顶级偶像的。无论工作也好，训练也好、合宿生活也好，只要是我的话就请放心吧！





— 偶像档案 —

年龄	16岁	生日	10月10日
身高	152cm	血型	A型
体重	41kg	三围	83/56/80
兴趣	乒乓球、散步、编织品		

让众人内心活跃，如凉风般的帅气少女

菊地真 CV：平田宏美

和大家一起训练，相互切磋，以成为顶级偶像为目标不断精进.....唔！真是令人兴奋啊！请好好见识一下，我真正的女子力吧！





— 偶像档案 —

年龄	17岁	生日	8月29日
身高	159cm	血型	O型
体重	44kg	三围	75/57/78
兴趣	运动全能、收集毛绒玩具		

工作和活动井井有条，意志坚定的女孩

秋月律子 CV：若林直美

要在这个偶像竞争如战国时代般激烈的环境中生存下来，冷静的分析和更有效率的计划是必不可少的。多多思考，和我一起成为无可取代的惟一，如何？





— 偶像档案 —

年龄	19岁	生日	6月23日
身高	156cm	血型	A型
体重	43kg	三围	85/57/85
兴趣	分析/实践、自愿者、考取证书		

温柔的大姐姐，身材出众的治愈系偶像

三浦梓 CV：高桥智秋

虽然不是很清楚能不能成为顶尖的偶像，不过制作料理和清洗衣物都很拿手，我觉得在合宿时还是能尽些绵薄之力的~噗呼呼~





— 偶像档案 —

年龄	21岁	生日	7月19日
身高	168cm	血型	O型
体重	48kg	三围	91/59/86
兴趣	遛狗、逛咖啡店		

以Live演出为中心来培养偶像



▲游戏开始时，玩家依然要从13名熟悉的偶像中选择其一进行培养。



◀进行合宿集训时，可以单独与每一位偶像进行交流，触发各式各样的事件或者活动，为接下去的Live做好准备。



▲对钓鱼充满兴趣的双海姐妹，果然一提到玩耍就干劲十足。



▲善解人意的春香还是一如既往的温柔体贴。

任性的魅力，可爱的千金大小姐

水濑伊织 CV：钉宫理惠

直到世界第一可爱的小伊织成为顶级偶像为止，请随意差遣……啊不，就破例赋予制作人拜托我做任何事的权利吧。





— 偶像档案 —

年龄	15岁	生日	5月5日
身高	153cm	血型	AB型
体重	40kg	三围	85/57/85
兴趣	国外旅行、尝遍美食		

干劲十足，爱护家庭而全力拼搏的女孩

高槻弥生 CV：仁后真耶子

早睡早起，每天都要作为偶像而努力！不如在院子里种满蔬菜，培育得越多那么能吃到的也就越多，大家一起来享受健康的合宿生活吧！！





— 偶像档案 —

年龄	14岁	生日	3月25日
身高	145cm	血型	O型
体重	37kg	三围	74/54/78
兴趣	棒球、家庭菜园、黑白棋		

双海姐妹中性感担当（暂定）！无敌可爱的女孩

双海真美 CV：下田麻美

能和大家住在一起，每天都待在一起真是太棒了！为了能体会到这样的感觉，并成为顶级偶像，我会非常非常努力的呢（笑）。





— 偶像档案 —

年龄	13岁	生日	5月22日
身高	158cm	血型	B型
体重	42kg	三围	78/55/77
兴趣	发讯息，盆栽		

双海姐妹中活跃担当（暂定）！随性可爱的女孩

双海亚美 CV：下田麻美

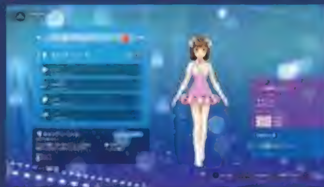
恩哼哼~765Pro扔枕头名人的桂冠，我亚美就不客气地收下咯！啊还有，之后顶级偶像的宝座，也是我的囊中之物哦~



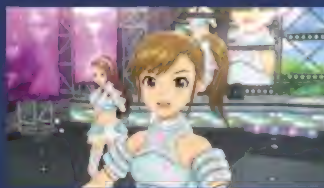


— 偶像档案 —

年龄	13岁	生日	5月22日
身高	158cm	血型	B型
体重	42kg	三围	78/55/77
兴趣	发讯息，环保		

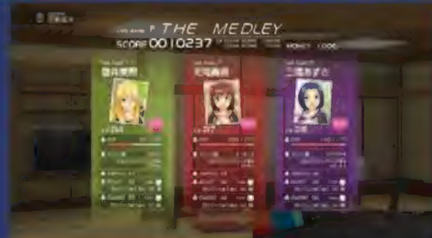




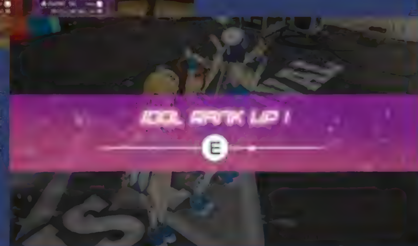




▲集训的成果自然是通过举办Live来体现，玩家可以自由搭配参加演出的成员、服装以及歌曲。



◀Live演出后的分数结算画面



►通过Live增加粉丝数量，偶像等级也会随之提升，并向更高等级的舞台发起挑战！

节奏游戏！全新的Live体验

本作中，进行Live演出时的玩法与系列作品有着很大的不同，不再是像以往那样通过歌唱、舞蹈和视觉三个方面进行评判，而是采用了音乐游戏的方式。玩家只要跟随歌曲的节奏在正确的时机按下对应按键即可，谱面的表现形式类似PSP平台的《偶像大师 闪亮音乐祭》，不过音符的飞入更加自由，而不再是轨道式移动。曲目完成得越好则分数越高，粉丝和观众的数量也将随之上涨。这样的改变不仅能更好地体现演唱会的感觉，相信也能吸引更多喜欢音乐游戏的玩家加入其中。



终极目标——Extreme Live！

偶像们的终极目标，便是登上最华丽的舞台，举办一场盛况空前的大型演出——Extreme Live。当成为顶级偶像之后，才有资格向这个梦想的舞台发起挑战，而最终的演出则需要一人独挑大梁，将现场的气氛推向最高潮，让星光照耀整个会场。





■当全场亮起同一种颜色的荧光棒，你便是无可取代的顶级偶像

新曲目！新服装！

除了全新的玩法，新曲目和新服装自然也是必不可少。

由kyo（BNSI）创作的新歌——《Happy!》，搭配名为《闪耀之星（トゥインクルスター）》新服装，让13位偶像在大舞台上闪耀着白金星光！



限定版——《偶像大师 白金星光 白金BOX》



※画像はイメージです。デザインはすべて仮のものです。

本作将会推出名为“白金BOX”的豪华限定版，除了游戏本体之外，还包含了与13位偶像相关的丰富赠品。

限定版内含物一览：

①白金星光 全明星演唱会 导览手册

收录游戏中举办的全明星演唱会相关内容的导览手册，向玩家介绍偶像们各自的魅力。

②原声CD——《LISANI！LIVE 2016》

2016年1年1月举办的“LISANI！LIVE 2016”演唱会原声CD，收录了由765PRO、灰姑娘女孩以及百万群星这三大企划的偶像们共同演唱的特别曲目。

③765事务所年历

绘制有偶像立绘的特别年历

④765事务所偶像写真照片（全6种）

记录着偶像们在合宿集训以及Live演出时精彩时刻的写真卡片

⑤特制相框

能够放入偶像写真照片且经过特别设计的相框

⑥特殊服装下载码

能够在游戏中获得特殊配色服装“复古之星（アンティ－クスタ－）”的下载码

⑦全新绘制的特别包装盒

绘制有十三位偶像全新立绘的特殊包装盒

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

最近 eShop 上架的《卡片召唤师 反叛》试玩版可以说是延续了当初《Splatoon》的套路，虽然只能算是小众作品，但游戏本身的素质不容置疑。因此官方安排了单独的专场直面会来大篇幅介绍，或许这也是之前提到过的直面会的改动方向。让玩家可以通过试玩版，在指定的时间体验在线模式，参加官方举办的比赛，从而让口碑效应集中地爆发。



《卡片召唤师 反叛》试玩版简介

在5月份的《卡片召唤师》专场直面会上，任天堂正式宣布了该系列时隔10年的完全新作《卡片召唤师 反叛》将在今年的7月7日发售。直面会结束后，本作的试玩版也随之上线。

试玩版可以在游戏发售之前通过两种方式获得，一种是购买数字版(已开放预下载)，在购买信息中就会附带试玩版的下载码；另一种则是在 My Nintendo 会员系统中，花费500点白金币兑换礼物，获取下载码。

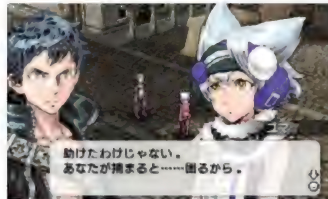
既然不是完全免费，那么试玩版自然也要做得厚道一些。除了提供了教学流程和序章的3个关卡之外，还有不限制次数的AI对战模式，玩家在其中获得的Gp点数以及在商店抽到的N级卡牌都可以继承到正式版之中。不过联网模式并没有完全开放，而是以大会的形式集中举办了官方活动。

鉴于该系列比较小众，这里简单介绍一下基本玩法：《卡片召唤师 反叛》就像是使用卡牌来战斗的“大富翁”。大富翁怎么玩自然不必多说，但两者结



合之后，游戏的特点就在于玩家可以运用手上的卡牌，召唤怪兽占领格子进行攻防战斗，或者用卡牌去干预其他玩家。只有在卡牌战斗中消灭对方，才能拿下领地，增加自己的资源。因为卡牌的策略和大富翁的运气成分并存，游戏中会反复出现局势逆转，胜负难料，让人欲罢不能。

这次的试玩版并不能自由组卡，只能运用默认的几套卡包，好在新作的重点变化和基本系统的亮点都已经很好地展示了出来，感兴趣的话不妨用点数兑换来试玩一下。





●新要素

关于卡牌：《卡片召唤师 反叛》将有超过400张卡牌，其中更是有200多张是新卡。弃卡的步骤改为在回合的最后进行，回合内最多可以持有10张手牌。怪物卡牌的“领地能力”改叫“秘术”，在法术阶段可以使用。

关于领地：“领地指令”可以在任何时候对任意的领地使用了，但相应地，也将无法对刚召唤出来的怪物使用指令。



回合高速化：城与寨统一为“门”。当通过所有的门时就算作一周，而达成胜利目标后只需到达任意的门就可以胜出。轮到玩家的回合开始时，将获得少量的魔力（资源）补给，增加了每回合的行动机会。另外，本作的骰子默认有两个，按数字之和来移动，但“0+0”可以移动12格。

培育卡：将本作的“培育卡”放入卡组中，能够让其通过战斗逐渐成长，然后选择各种“培育部件”，附加特殊的能力，形成自己独有的怪物卡。

《Splatoon》官方新周边

●主题扑克牌

任天堂将在7月发售3套《Splatoon》的主题扑克牌，其中有两套的牌面图案都未曾在游戏之中出现过，因此虽然售价略高，但还是具有相当不错的收藏价值。另外不难发现，三套牌的Joker都是乌贼偶像姐妹，算是一个小小的彩蛋。

标准版



▲背面是彩色墨水，正面图案用了各种装备能力的图标来代替花色，可不要数错了哦。

时装版



▲背面是时装品牌的Logo集合，正面则是精选的游戏宣传图，展示着各式各样的潮流时装搭配。

武器版



▲为游戏中的主要武器系列绘制的全套乌贼原画。这一套的乌贼姿势各异，非常耐看，而且只在官方推特出现过一次。如果只选一套扑克牌的话，强烈推荐收藏武器版！

●乌贼偶像amiibo

在乌贼姐妹偶像组合“潮色”的第二次 Niconico 演唱会之后，官方就宣布了传闻已久的两款偶像 amiibo 的消息。使用这套 amiibo 可以将广场变成节日活动时候的样子，并且分别听到她们的新歌和看到对应的舞蹈。这两款 amiibo 将在7月7日上市，有单品以及二合一套装。此外还有新颜色的三款限量版乌贼 amiibo（功能不变），现均已接受预订。



▲潮色组合的amiibo还原度相当不错，看起来做工也更好了，而且在透明塑料之中加入了亮片材质。套装价格为2400日元，单个价格为1200日元（均不含税）。





不得不说，向下兼容真是越来越给力了。自从《COD 黑色行动》初代支持向下兼容的消息传来之后，《COD 黑色行动》的销量在多国都出现飙升，其中英国直接涨到 142.5 倍，简直夸张。而且现在又传出要支持 Xbox 初代游戏的消息，真是令人心动。看来 E3 上微软又要就此大作文章了。



《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》公布

华纳日前公布了 Xbox One/PS4 游戏《蝙蝠侠 重返阿克汉姆》(Batman: Return to Arkham)，游戏包括了本世代两部作品《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》和《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，但此次将用虚幻引擎 4 重新制作。游戏定于 7 月 26 日发售，定价 49.99 美元。



本作的开发商是重制专业户：Virtous 工作室。该公司此前曾负责过《最终幻想 X / X -2》的高清重制版。游戏将包含过去两作的全部 DLC。从公布的游戏画面来看，进步相当明显，场景、特效、建模全部有了飞跃的提升。

Xbox One再获日式RPG

如今日本厂商基本上都倒向了索尼，不过仍然有极少数厂商坚持选择微软。5 月初，Xbox One 再获一款独占日式 RPG。Experience 公司在其创立 10 周年的活动中，公布了名为《黄泉裂华》(黄泉ヲ裂ク华)的新作。该公司曾经为 X360 推出过多款作品，本作的时间在《圆桌的学徒》(圆卓の生徒)结局后的数年，以东方为舞台。游戏将一改过去地下城 RPG 的玩法，公布的原画相当抢眼。



初代Xbox游戏将加入豪华午餐

微软宣布有 5 款初代 Xbox 游戏将加入向下兼容豪华午餐，它们分别是《血色苍穹 复仇大道》、《时空分裂者 2》、《脑航员》、《吸血鬼猎人巴菲》和《铁骑》。这 5 款游戏中，最有名的当属拥有硕大专用控制器的《铁骑》。不过显然此举的象征意义要大于实际意义，难道有机会在 Xbox One 上玩齐 3 代 Xbox 的游戏？



微软亚洲新官上任

5 月 9 日，微软正式任命 Bradley Hopkinson 担任微软亚洲（Microsoft Asia）泛亚地区零售暨营销总经理。他将负责微软在亚太地区、大中华区、印度、日本的行销工作，业务包括 Windows、Xbox、Surface、Office 在内的软硬件与周边；并将推动 Xbox 业务在泛亚地区的策略执行，包括督导澳洲、中国大陆、中国香港、中国台湾、日本、韩国、新西兰、新加坡的 Xbox 硬件、软件、服务、行销及销售团队，实现其品牌愿景；提供玩家所想要的游戏、支援玩家跨装置平台的游戏体验，让玩家和他们想配对的玩家串连起来；此外他还将负责促进 Xbox 作品如《我的世界》、《光环》等在亚洲地区的成长。



Bradley Hopkinson 在此任命之前，曾任职全球 Windows 事业部资深总监，并协助与全球性大型零售业者建立合作伙伴关系。他个人表示希望能通过他推动 Windows 业务的经验，将 Xbox 品牌推向另一高峰。让我们拭目以待。

《火花计划》停止运营

2014 年推出的 Xbox One/PC 游戏《火花计划》(Project Spark)，5 月 13 日已从卖场下架。微软宣布 8 月 12 日将关闭玩家自创内容的上传和下载服务，不过游戏仍可用离线方式无限游玩。



《火花计划》曾经是微软的野心之作。该作的理念和《我的世界》非常相似，同样是以创作为主题，画面风格和《我的世界》截然不同。《火花计划》主要是让玩家来创作各种类型的游戏，游戏也收录了勇士任务供玩家挑战。玩家完成挑战之后，就可以解锁更多的创作物件。微软对该作寄以厚望，在 Xbox One 发售前作为重点极力宣传。然而《我的世界》的成功很难复制，游戏最终没有引起太大的轰动，2015 年秋季，开发商 Team Dakota 便宣布不会再推出新的内容。之后 Team Dakota 的大部分成员也被转移到其他微软工作室，如今宣布停止运营也在情理之中。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐



PS4 的 5 月可谓是热闹非凡，《黑暗之魂Ⅲ》带来的热潮还未消退，内森就带着玩家们走向他最后的冒险，《神秘海域 4》的人气火爆可以说是意料之中的。本期的 PS CLUB 给各位带来的是 5 月里 PS 各平台的新动向，当中既有 PS+ 会员 5 月的优惠内容，又有 PS 系平台各作品的最新动态。

最新系统	PS4：3.50版本	PSV：3.60版本	PS3：4.80版本

《真・三国无双 英杰传》发售日确定

PS4 PS3 PSV

原本预定于春季发售的《真・三国无双 英杰传》正式确定了发售日，本作将在 8 月 3 日发售，PS4 版与 PS3 版实体版和数字版售价皆为 6800 日元（未含税），PSV 版实体版和数字版售价为 5800 日元。初回特典为本作的新角色之一黎霞的邵婵换装 DLC 下载码。



在公布发售日的同时，KoeiTecmo 还公开了限定版珍宝盒的特典。珍宝盒的 PS4 版与 PS3 版售价 10800 日元（未含税），PSV 版售价 9800 日元（未含税）。收录的内容有：游戏本体、原声音乐集、《真・三国无双 15 周年纪念角色设定画集》、8 张长海报、黎霞的浴衣 DLC 下载码。

《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》限定主机公开

PSV



将于 7 月 21 日发售的《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》近日公开了限定 PSV 主机的消息。

限定主机分为白色与黑色两种，在主机的背面印有本作的 LOGO 以及盖德海周边的世界地图，在背面的左边还印有亚特鲁的冒险日记《盖德海指引记》的序言。

限定主机与游戏同一天发售，售价 20980 日元（未含税），限定主机套装所包含的内容有：限定主机本体（内有 USB 线、电源线、AC 转接口等）、《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》PSV 主题、《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》限定主机专用外箱包装。

该限定主机的套装里并不包括《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》游戏本体。

《东方天空斗技场 幻想空战姬 祭 高潮》5 月 20 日 PSN 上架

PS4



日本和国内都有极高人气的独立（同人）游戏“《东方》系列”从去年开始就与 SCE 进行合作，不少以《东方》为题材的二次同人作品佳作开始登陆 PSN 商城。而在最近（5 月 20 日），“东方”又有一款作品登陆 PSN 商店了。那就是由“领域 ZERO”制作的《东方天空斗技场 幻想空战姬 祭 高潮》。

这部作品最早是登陆 PC 平台的《东方天空斗技场 幻想空战姬》，是一款 3D 动作对战游戏，之后推出过不少加强版。而登陆 PS4 的本作在 PC 版的基础上再进一步加强。本地支持单机两人对战，连接网络之后还可以进行 4 人对战（还可以额外让 4 名玩家观战）。游戏采用了独特的“情绪战斗系统”，参战角色根据 BGM 的变化，能力也会发生改变——毕竟 BGM 原本也是“《东方》系列”受人喜爱的地方之一。

本作收录角色多达 18 名，其中每人有两种作战风格。经典改编的 BGM 多达 60 首，而且邀请了“六弦アリス”“LC:AZE”等在同人音乐圈子中非常有名气的团体参与制作。

《高达破坏者 3》第一弹 DLC 配信内容确定

PS4 PSV



发售已有 2 个月的《高达破坏者 3》正式公布了 DLC 的配信计划，第一弹 DLC 将在 6 月配信，本次的 DLC 是免费配信，配信内容为游戏原创的两台机体：百式 J 与破坏型・迪亚斯（ブレイク・ディアス）。这两天机体是《高达破坏者 3》的两个原创角色 Mister 钢普拉与威尔在游戏本篇时间的 8 年前进行对决时所使用的机体，这次配信的 DLC 里还收录了他们当时的激战情景。

第二弹 DLC 的配信时间尚未确定，目前已经确定的是第二弹 DLC 里将会收录高达巴巴托斯（第 6 形态），除了这一机体之外还会有其他的追加机体。

DOOM



在习惯了自动回血的新式FPS游戏之后，很多玩家可能已经忘记了需要捡血包回血的老派射击游戏的感觉，不过作为老式FPS忠实拥护者的id software依旧在自家的作品中延续着这种复古的坚持。现在由他们负责开发的两个FPS系列《德军总部》和《毁灭战士》都采用了这种游戏方式，而且值得一提的是这两个系列也都是从早年的游戏历史中一直存活至今的经典品牌。这次的《毁灭战士》新作，游戏名没有再加入序号以及副标题，制作组也毫不掩饰地表明了希望系列能够重获新生的期望。虽然本作在剧情上开启了全新的篇章，不过爽快的战斗还是达到《毁灭战士》应有的标准。但是为了丰富游戏内容，本作中加入了数量巨大的收集要素，找起来十分麻烦，本篇攻略主要引导大家进行全要素的收集，同时对难点战斗进行打法建议。

文 简子君　美编 Juxi

本攻略对应游戏版本：1.01版本
游戏白金/全成就时间：约20小时

毁灭战士	Bethesda	主视角射击
多机种	DOOM	中文版
	2016年5月13日 / 本地1人、在线2~12人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：468港币	

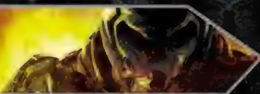
操作列表

XOne	PS4	说明
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
A 键	× 键	跳跃 / 连按可二段跳（需要推进靴）
X 键	□键	切换电锯
Y 键	△键	切换 BFG 武器
B 键	○键	蹲下
LB 键	L1 键	使用辅助装备
LT 键	L2 键	武器改造扳机
RB 键	R1 键	快速切换武器 / 开启武器轮盘（长按）
RT 键	R2 键	射击
RS 键	R3 键	近战攻击 / 场景互动
十字键↑	十字键↑	切换武器改造套件
十字键↓	十字键↓	读取任务资讯
十字键←/→	十字键←/→	辅助装备切换
VIEW 键	options 键	暂停选单
MENU 键	触控板	档案选单

体力值&护甲

游戏中角色体力值不会自动回复，必须拾取蓝色的回复道具才能增加。除了在场景中寻找外，对敌人进行壮烈击杀可以固定获得回复品，当然直接使用枪械击杀也有一定几率出现回复品掉落。值得一提的是战斗中玩家的体力值越低，从敌人身上获得回复品的数量就越多。所以如果战场中还有敌人存在的话，一定要优先击杀敌人进行回复，最后再拾取场景中的固定回复道具。护甲值是独立于体力值之外另外进行计算的，护甲可以帮助玩家抵挡伤害，在场景中拾取绿色的护甲回复品就可以获得护甲值，另外符文中也有与护甲相关的能力可以使用。





武器装备

武器改造&升级

在游戏中获得一把武器后，我们可以通过找到改造无人机来进行升级，升级完成后对应武器将会获得全新的效果，战斗中只要按下L2/LT键就可以使用武器的改造效果。游戏中许多武器都存在两种改造套件的效果，我们可以通过按下十字键↑来进行套件切换，不过需要注意的是切换改造套件时角色会出现无法进行射击的切换动作，所以战斗中要谨慎使用。开启武器的改造效果后，通过档案选单的枪械一栏就可以对武器的改造套件效果进行升级，升级时需要消耗武器升级点数，升级点可以通过不断地战斗来获得。

武器切换

游戏中长按RB/R1键就可以打开武器轮盘进行武器的精确切换，开启武器轮盘后，游戏出现子弹时间效果，此时敌人的动作会变慢，当然玩家的移动也同样会变慢，而且在开启轮盘时，玩家只能进行角色移动，而原本控制视角转换的右摇杆则变为武器选择。除了长按按键外，轻按RB/R1键还可以快速在玩家最近使用的两种武器之间进行切换。

特殊武器

分别对应两个特殊按键进行切换的电锯和BFG武器属于游戏中特殊的类型，这两种武器不出现在武器轮盘里面，同时它们也需要特殊的补给品进行弹药补给。BFG的补给是一种绿色的球体，而电锯则是红色的油壶。值得一提的是电锯在使用时，根据敌人类型的不同，燃油的消耗量也会有所不同，按照敌人体型的大小，使用电锯的消耗分别为一、三、五份三种情况。BFG武器每一次射击的消耗量则固定为一发弹药，虽然BFG几乎可以达到清场的效果，不过其杀伤效果有距离的限制，所以玩家在射击时要尽量瞄准比较居中的敌人达到更高的杀伤效果。另外，场景中的一些障碍物也有可能会影响BFG武器的效果。



辅助装备

游戏中一共有三种辅助装备，它们的效果各有不同，在游戏中灵活使用辅助装备可以更好地应对敌人。同时因为被划分在了装备一项内，所以升级辅助装备并非通过武器选单，而是在执政官装甲的辅助装备系统一栏进行升级，升级时所需的消耗品也变为执政官代币。

执政官装甲

执政官装甲的升级分为两大类，一种是使用执政官代币进行的能力升级，游戏中可以收集到的所有执政官代币，正好可以令玩家习得所有的装甲特殊能力。在此之外，游戏中获得的亚金电池可以让玩家对执政官装甲自身的效果进行强化，以此来增加生命值、护甲以及弹药携带量的上限。

强化晶球

这是可以在游戏场景中拾取的一种强化道具，开启强化效果后，玩家的对应能力会得到短暂的加强。游戏中强化晶球的具体位置可以通过地图上的标志找到，因为强化晶球极具实用性的效果，拾取它们后可以对战斗产生极大的影响，所以选择拾取的时机也十分有讲究。

符文

通过完成符文试炼，玩家可以解锁符文并获得对应的特殊能力。在获得符文后，玩家可以在满足对应的符文升级要求后解锁更高一级的符文能力。游戏中玩家最多可以同时携带三个符文，符文的效果可以叠加使用。另外在战斗中我们也可以根据具体需要进行及时更换，更换后的符文效果会立刻生效。

符文试炼

名称	说明
吸引力	因为战斗霰弹枪的射程和范围都比较有限，挑战时要注意瞄准。
震惊困惑	规划好路线节省时间即可。
弹药盒	因为超级霰弹枪在远距离也可以造成杀伤，所以只要大概瞄准后拉开距离进行射击就可以增加子弹伤害的扇面，以此来有效地攻击多个目标。
辅助装备强化	这个挑战的要点在于不要盲目射击，因为一个爆炸桶会引起周围其他爆炸桶一起爆炸，连续爆炸后如果没有解决足够的敌人，此时附近已经再无爆炸桶可以利用，这样肯定会影响试炼的完成，所以一定要在通过走位将多个敌人吸引到一起时再打爆爆炸桶。
见敌必杀	削弱地狱骑士时尽量在场景中间较低的区域内完成，将地狱骑士打出失衡状态后，快速爬到场景中的楼梯上，借助这个高度使用二段跳来到敌人上空发动壮烈击杀即可。
快准狠	因为幼魔的身材比较矮小，射击时压低枪口可以有效地提高命中率，同时因为挑战的时间上限只有五秒钟，基本上如果连续两枪都没有射杀一名敌人挑战就必定失败，所以也要合理优化杀敌选择。基本上在来到第二段平台前，都可以不去考虑悬崖另外一侧的敌人，但是第二段平台因为敌人刷新的距离变得更远，所以必须全部搞定敌人才能获得足够的奖励时间完成试炼。
空中动机	和上一次挑战一模一样的场景，不过因为不需要面对敌人，所以其实难度上要小不少。
以攻为守	注意多用壮烈击杀获得护甲值，另外要记得在这个试炼中武器可以使用改造部件的能力，至于时间和战斗都没有什么难点。
血液燃料	因为被限制移动，路线的规划成了挑战的重中之重，建议如无必要不要连杀敌人，导致对可以移动的宝贵时间的浪费。
亲密接触	使用L2/LT键对手枪子弹进行蓄力攻击即可，单纯考验枪法的试炼。
富者恒富	首先需要注意的是，在这个试炼中对玩家威胁最大的不是敌人的攻击，而是火箭弹爆炸时可能对玩家自身造成的伤害，为了避免被自己的炮弹打到，拉开和敌人的距离就变得十分重要了。试炼中的另外一个技巧是控制敌人的刷新，只要不消灭场景中的强力敌人，新的敌人就不会出现，所以优先解决杂兵再搞定强力敌人可以减轻战斗的压力。
绝境逃生	因为只有一点体力值，所以战斗中对我们威胁最大的其实是可以远程攻击的杂兵，留着强力敌人依旧可以阻止敌人的刷新。另外电磁加农炮的攻城模式虽然伤害很高，但是因为会对移动造成影响，所以不推荐使用。

全收集流程攻略

因为游戏没有对应噩梦难度通关的奖杯，所以本文的参考难度为“很强很暴力”，想要挑战噩梦难度的玩家也不推荐在一周目直接进行，因为本作对玩家的装甲能力和武器效果都有着比较大的依赖性，不熟悉游戏道具的情况下即使技术一流，也很难有效地完成游戏。所以推荐至少完成一个周目再行挑战。下文攻略主要集中在难点战斗的技巧和全收集内容方面，一些在场景中十分明显的收集不再详细说明，玩家注意打开地图参照即可。另外必须强调一点，本作目前版本存在奖杯/成就BUG，在完成“IDKFA”前一定要做好存档备份。



第一章

UAC

挑战要点

无

完成最初简单的游戏教学后，玩家来到火星外部空间，此时需要我们寻找到作业区的入口。经过一场强制战斗后，玩家来到需要蓝色通行钥匙的大门前，此时向右走来到地图的尽头，找到尸体上的钥匙，同时通过此处的箱子爬上高处就可以获得游戏中第一个收藏品。进入门后，从第一个岔路选择右边前进，找到自动地图后同步关卡地图，此时向左边走就能找到游戏中第一个精锐守卫尸体，互动后取得执政官代币，此时即可来到菜单内对执政官装甲进行升级。继续前进，打开地图我们会在找到精锐守卫的下层场景内看到一个巨大的隐秘空间，面向此处我们可以在入口右边的机械台下方找到入口的开关，进入后即可发现游戏中第一个复古彩蛋。



继续前进，再次遇到分岔路口后，左边的道路可以找到资料纪录，之后回到右边看到游戏中第一个“改造无人机”同时为枪械进行相应升级。由于此时玩家只有霰弹枪可以使用，且武器弹药较少，建议优先进行爆裂弹升级。在随后遇到强制战斗的区域，跳到最下层可以在场景左边发现一条通道，此处可以获得本关内第二个收藏品。完成战斗后，发现下方的大门出现了故障，此时要借助两侧的箱子来到地图上层通道内进入。

第二章

资源营运部（知己知彼）

挑战要点

花样百出	因为恶灵的进攻性极低，我们可以直接使用近身攻击打出失衡状态，再从不同角度发动壮烈击杀即可。



章节开始后，来到房间外我们发现基地内出现了断电的情况，此时根据游戏提示强行进入一道门内即可找到电力开关。在控制台的后方高处，玩家进行跳跃后可以解开一个秘密。另外，恢复电力后不要忘记在此处进行地图的同步。打开通往维修区的大门后，可以看到场景一侧有一个巨大的涡轮装置，从左边的箱子一路跳到最高处的平台，会在此平台上发现一个控制杆，此时回到下方即可进入本关的复古彩蛋关卡。

根据游戏提示来到一扇需要黄色钥匙的门前，开启左侧门上的回音装置，看到带着钥匙的工作人员进入了另外的房间。这个锁着的房间，我们只能通过大门右边的箱子来到上层进入。走出门后玩家需要消灭一个“血角之巢”，由于毁灭血角之巢后，场景内会立刻刷出杂兵，高难度时一定要先清空场内的幼魔，保证良好状态下再进入战斗。完成战斗后继续跟着回音产生的影像前进，在乘坐电梯来到上层后拿到钥匙，注意此处在路上可以看到一个改造无人机不要错过。

获得黄色钥匙卡后，重新回到之前从箱子跳入的房间内，这时我们可以打开此房间内之前锁着的门，从而接触这里的保险装置。然后出门右转，在一条通道的右边打开通往下层的盖子取得执政官代币。拿到代币后不要原路返回，从另外一个方向出来可以找到一把电浆步枪解开另外一个秘密。之后再回到获得钥匙的平台处，发现此时原本关着的一扇门已经打开，进入后我们在左边墙壁上发现一条通道，进入后拿到另外一枚执政官代币，此区域内所有收集宣告完成。

来到外部空间后，先完成强制战斗。之后原本我们需要乘坐电梯来到控制台调整外部器械的位置。进行任务前，这里我们先来到电梯左边的位置，借助场景中的一个箱子爬上建筑物外部的通风管道，在第一层通风管道向右走，回头就可以看到更高处的通风管道，之后一直向前走即可到达建筑物顶层。看到顶层的尸体后，转身在建筑角落找到隐秘通道获得收藏品，随后进入建筑物顶层尸体旁的通道即可直接来到控制台进行操作。再次进入建筑物之后，可以在通道左边找到一枚位置明显的执政官代币。来到VEGA终端机的房间后，从左边角落的箱子可以来到高处通道获得一个收藏品。最后进入控制室内，当VEGA讲完UAC的故事后，海登会将游戏中第一块亚金电池送给玩家。

第三章

铸造厂（炉心熔毁）

挑战要点

一桶三尸	在通往主冷却室的门前有许多爆炸桶，游戏最开始时直接冲过去等恶灵靠近后引爆即可。

关卡一开始我们就要跟着提示阻止炉心熔毁，出门后跳到左边平台，来到改造无人机所在的房间，此处还有另外一个资料纪录。在这个改造无人机处建议玩家优先升级重型突击步枪的微型

弹射装置
置就在上
下方。
黄色提示
的通道时，
在轨道上
看到一个
们面对的
彩蛋。从
后，向右
池。继续
间内拿到
部类似车
可以看到
工作的箱
藏品。继
间时，场
明显的爆

梯到达场景下层，顺手拿到资料纪录后继续前进。当我们从一个上方有吊灯的地方跳下后，就进入存在血角之巢的房间。不过在这个平台处，我们先不要下去，而是选择往左边跳，这样就能找到一个关卡秘密，并取得新武器火箭筒。解决血角之巢后，我们

炸，此时不要离开车间，而是走到前方尽头，这时就可以从右边的箱子爬到高处并获得执政官代币。出来后摧毁血角之巢，顺着有岩浆留下的楼梯到达二层拿到蓝色钥匙，同时注意此处的自动地图不要错过。搞定所有的血角之巢后，来到主冷却室开启开关后进入战斗部分，此处的敌人配置打起来难度不高，非常容易通过。解决掉所有的敌人后，冷却装置恢复正常，继续前进我们会在关底前找到一枚执政官代币。



第四章

亚金设施（末日开端）

挑战要点
无

任务一开始，我们要寻找基地内的亚金过滤器并将其关闭。从基地内部离开后向左边走，借助地图边缘的岩壁可以跳至平台对面找到游戏中第一个符文试炼。完成符文试炼后继续前进，会看到地面上摆放着不少补给，在这个平台的左边角落可以找到本关复古彩蛋关卡的开关，另外不要错过开关旁边一个资料纪录。打开开关后，进入开关右边的一扇门内就可以在这个房间里找到复古彩蛋的场景。从复古场景中出来后，在右边的出口离开当前区域，完成一场强制战斗后，会看到此处原本着火的通道出现坍塌，之后即可顺利通过。通过坍塌的障碍物后，我们可以在前方场景右边发现一个改造无人机，不过此时玩家还无法上前进行操作，需要在之后另行寻找。在看到改造无人机的场景处，地图左边墙壁上可以找到一个不起眼的空间，在这里面可以获取一枚执政官代币。此处场景我们还会遇到一个血角之巢，这里有许多爆炸桶可以在战斗中善加利用，在战斗后期出现的地狱骑士可以顺便完成关卡的挑战内容。

完成此处的战斗后，先根据任务指示破坏第一个亚金过滤器，在这个房间内找到一个资料纪录后，我们还能在房间一侧看到叠放着的箱子，从这里爬到高处可以找到一个收藏品。离开房间后沿着地图中的能量屏障左边的道路前进。这里当我们看到前方的大门后，会在右手边看到岔路，先选择向下走，在通道尽头可以找到一枚执政官代币。之后回到之前的岔路口，先不要上去，可以在此处看到前方更低的地方有一扇半开的大门，进入后我们可以找到一个改造无人机。完成武器升级后，进入岔路口的门内，先破坏血角之巢，再从之前初次进入场景的方向向右走，强行打开一扇损坏的大门后，在房间内同步自动地图。再回到之前完成血角之巢战斗的地点，进入场景边缘的一扇门内破坏一个亚金过滤器，同时在此房间内找到一个资料纪录。出来后会再次遇到一场战斗，此时比较烦人的恶魔召唤师出现，由于他会使用瞬移能力，打起来比较麻烦，建议直接用电锯搞定。从这里的最后一扇门离开，出门后会在右边发现一条道路，进入后发现一个秘密，并获得超级霰弹枪。继续前进当我们隐约地看到远处的血角之巢后，注意在左边墙壁上可以找到一处隐藏区域，抵达上层后沿着平台外出突出的一小块区域前进，可以找到一个收藏品。来到血角之巢所在场景后，在我们过来时的上坡路右手边可以从一个箱子跳到场景二层，破坏血角之巢后进入房间，清光这个房间内的敌人，可以在这里找到一个资料纪录和一个改造无人机。同时在之前破坏血角之巢的位置转身后，在我们来之前的方向可以发现一个标注A区域的地方，在这里可以找到一枚执政官代币。

根据亚金过滤器的位置提示我们进入此处的B区域，进入房间后在我们左边可以看到一个写着数字1的墙壁，在此处右边高台上我们可以找到第二个符文试炼。破坏这里的亚金过滤器后，直接从正对的方向跳到下层，在这个区域的角落可以找到一块亚金电池。从场景的设备上再次回到二层，继续主线流程，出门后会遭遇一场战斗，因为此处我们可以获得一个狂暴化的强化晶球，所有敌人均无法对我们构成威胁。完成战斗后，进入关底的大门，这里左手边地上可以找到一枚执政官代币不要错过。最后，找到亚金过滤器的主控制装置并进行破坏，即可完成本章全部内容。



第五章

亚金能源塔（亚金塔）

挑战要点	
脊椎矫正	根据提示需要绕到幼魔的后方进行壮烈击杀即可，由于幼魔失衡状态的持续时间很久，注意发动位置即可。
焉用牛刀	在出现皮尔斯登上升降梯后的战斗中可以刷取。

章节开始时先根据任务指示找到推进靴，同时在获得靴子的房间内可以找到一个资料纪录。从房间出来后右转，可以在场景角落的二层区域看到一个符文试炼，这里需要利用下面箱子并使用二段跳才能到达。完成符文试炼的挑战后不要离开，在此处使

用二段跳可以到达大门上层空间，爬上去后右转，然后一直跳向场景对面，来到高处的一个管道上后左转，在这里发现一个隐秘空间，进入后获得一块亚金电池。拿到这个收集后，继续进行流程任务，在走上通往大桥另外一侧的基地时，可以看到场景左边有一个类似塔楼一样的通道。一路爬上顶层，走过一段走廊来到一个房间内可以找到一个资料纪录以及改造无人机。另外在这个房间内还有一个小门，从这扇门出来后右转一直走可以解锁一个关卡秘密。继续前进，在通过断桥到达对面的基地前时，从断桥的右边跳到下层场景可以找到一枚执政官代币。

看到带着亚金储能器的皮尔斯后，进入高塔的电梯前，这个房间内可以找到一个资料纪录同时同步自动地图。从大门出来后迎来一场战斗，这里的敌人配置主要是进行远距离攻击的灵巧型恶魔，换上霰弹枪就可以轻松应对，另外注意这个场景中存在一个四倍杀害的强化晶球，所以可以不去考虑清理杂兵，而是拿到能量球后快速使用重火力清空场内强力敌人，同时完成关卡挑战。战斗结束后进入红色灯光的房间内，跟着轨道上移动的平台后面前进，来到轨道下层，当到达下层轨道左边的平台时，转个身就能找到一枚执政官代币，之后继续前进拿到资料纪录。完成这里的收集后，先不要急着按照任务提示前进，重新跳到轨道下方，向前走到尽头后跳上右边的平台，再利用轨道上移动的平台跳到同侧的高处平台，之后等上方移动的平台经过后，紧跟着爬上高处的通道就可以在通道另一侧的空间内找到一个收藏品。主要注意的是因为第一个垫脚的移动平台是对向驶来的，所以在跳上去后要尽快进行第二次跳跃，避免操作失误。

进入高塔内部后，先迎来一场战斗，此处主要是地狱骑士和肥球的组合，正面较量会比较吃力，不过好在圆形的场景十分便于游走，找到一侧具有掩体的地方就可以无视肥球的攻击，此时优先解决地狱骑士后，再料理肥球会容易许多。另外这个场景中有一个四倍杀害的强化晶球，也可以提高清场效率。战斗后向塔楼高处爬去，来到会放电的装置那层后，找到左边向上的楼梯，之后贴着楼梯跳下，在下落的过程中会看到另外一个夹层平台，在上面就可以找到一个收藏品。来到高塔上层的战斗，敌人的主要配置是地狱骑士加亡魂，由于此处场景掩体少且敌人移动速度较快，建议的打法是换上破片手雷和敌人在柱子下面绕圈，一方面可以躲过敌人大部分攻击，实在被逼得无路可逃也可以通过柱子旁的弹射装置脱身，之后再找两个杂兵敌人进行壮烈击杀回血即可。如果实在打不过，还可以在这个场景内找到一个无敌效果的强化晶球。战斗结束后进入任务提示的房间内，在此处的角落可以获得一块亚金电池。出门后乘坐无敌强化晶球所在的升降装置到达场景最高处，此时跳到场景边缘的小平台上可以开启本关的复古彩蛋，打开开关后重新跳上升降装置，在装置落下并重新回到墙壁内前，先一步进入收纳升降装置的空间即可进入复古关卡内。之后再乘坐升降装置推进任务，在遇到一个地狱骑士之后会继续走，看到左边出现轨道装置，此时在轨道另外一侧的高处可以发现隐藏的空间找到符文试炼。继续向上走，可以在通往更高层的楼梯前的场景边缘找到一枚执政官代币。来到电梯井后，需要用武器破坏电梯的四个亮着红灯的部位，之后就可以顺利前进。看到皮尔斯开启通往地狱的大门后，进入一场战斗，这时玩家只要撑到倒计时完成不死亡即可。这一战推荐选择在室内迎战，避免在外部环境中掉落或者被敌人集火。武器以霰弹枪或机枪为主避免在房间内被自己武器的溅射伤害。

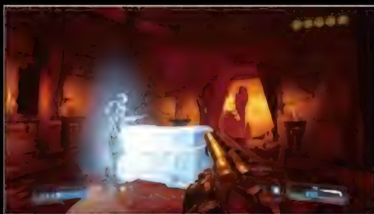


第六章

卡丁格圣所（踏入火焰）

挑战要点

动量加成	本关可以利用的强化晶球比较多，不过在遇到地狱男爵的战斗中，开启四倍伤害的效果后，场景中的许多丧魂可以一次就刷够数量。
扫堂腿	由于本关的战斗中都有大量的强力敌人，所以完成挑战时不要过于刻意，避免在战斗中死亡。



来到地狱后，开启骷髅装置的开关，找到UAC士兵留下的回音影像。爬上一段石阶后遇到一场战斗，这时先从石阶跑下去，等地狱骑士追来后单独解决，之后上去搞定杂兵。杂兵清的差不多后，还会刷出来一只亡魂，不过此时也仅剩这一名大型敌人，对付起来并不困难。跳到下层后，出现两个肥球，这时就藏在靠近墙边的楼梯处，一边左右移动一边向肥球输出，解决后只剩下地狱骑士一种大型敌人。战斗时注意面对地狱骑士的突进攻击，可以通过左右移动来有效避开他们的攻击。在本场战斗开始前，在第一次遇敌的向上的石阶左边可以踩着岩石跳到高处，获得护甲的同时解开一个关卡秘密。完成战斗后与场景内的一个骷髅机关互动，此时对面的铁门打开，随后即可在此获得黄色骷髅。根据任务提示，利用黄色骷髅进入一个房间内，在此同步一个资料纪录，同时可以找到一枚执政官代币。从房间出来后又是一场战斗，这里要先解决门前的杂兵敌人，之后来到下层场景后，会刷出两个恶魔召唤师和地狱骑士，这里一定不要怂，换上电锯先跳下去搞定一个召唤师，之后在下层场景边缘的通道打游击战即可，因为此处幼魔的远程骚扰比较烦人，所以一定要保证自己身边有掩体可以利用。完成这场战斗后，跟着任务提示前进，回到获得第一个秘密的场景，这里会升起许多悬浮的平台，一直跳到最高处即可开启下方原本紧闭的大门。进入大门内后会看到一个绿色的传送阵，这里向右走就能找到一个收藏品。

进入传送阵之后，获得蓝色骷髅钥匙出门后再次遇敌。我们从这里的平台跳下后可以发现自己来到了获得黄色骷髅的场景，此时快速躲进场景下方之前开启黄色骷髅大门的洞穴内，这样就可以躲过巨脑魔的攻击，解决掉杂兵后再单独解决它们即可。搞定巨脑魔后出现第二波敌人，重新回到之前的洞穴尽可能多地解决敌人，当地狱骑士出现后离开洞穴，拾取场景高处平台增加四倍伤害的强化晶球再换上火箭筒即可轻松搞定出现的强力敌人。完成战斗后，爬到骷髅机关所在的平台上，面向需要蓝色骷髅打开的大门处，可以看到高处有一个隐蔽的空间，从中间悬浮的石块跳过去后可以找到一个符文试炼。开启蓝色骷髅的大门后右转可以获得一块亚金电池。出门后再次遇到敌人，此处不要着急跳下，就在洞口附近周旋即可轻松解决敌人。清光场景内所有敌人后，跳下最底层的平台，这里会出现一个地狱骑士，搞定后在角落的山洞内找到一个关卡秘密并获得链枪。按任务提示爬上高处，在看到一棵树的场景右转可以找到一枚执政官代币，此处遇到的两个巨脑魔不要硬拼退回山洞内即可躲避它们放出的电球攻击。顺着高处的悬浮平台一直跳到对面就可以找到打开下层大门的开关，进门后的战斗可以直接跳下场景最底层，这里角落有一块岩石可以作为掩体和敌人周旋，同时角度也比较微妙，高处的敌人很难威胁到玩家。如果实在顶不住的话，这里还有一个强化晶球可以利用。解决完敌人后，在进入传送阵的洞穴右边可以找到自动地图。随后进入传送阵后获得一个资料纪录。在同一个区域内，还能找到另外一个资料纪录并获取一枚执政官代币。在拿到执政官代币的场景角落可以利用一个弹射装置到达对面平台，从这里

走下台阶，左边第一个火把处可以看到一个小平台，跳上去后获得一个收藏品。拿到这个收藏品后，继续走下石阶右转可以在一个房间内找到本关第二个符文试炼，随后再重新爬上石阶左转找到一个改造无人机和资料纪录。

跟随UAC士兵留下的回音通过一扇大门后，遇到地狱男爵，此时场景中会有很多幼魔围攻他，换上机枪就可以在幼魔的掩护下将他解决，之后用超级霰弹枪将剩余的幼魔搞定后，场景中会出现一只恶魔召唤师要用电锯速杀，最后再次出现一个地狱男爵，状态好的话可以先选择慢慢击破，如果已经濒死的话，场景中还有一个四倍伤害的强化晶球可以利用。不过需要注意的是，解决这个男爵后，场景中还会出现许多丧魂，这些杂兵一定要尽快解决。战斗来到最后阶段后，场景中会同时刷出两个地狱男爵，如果之前清场速度够快的话，强化晶球的效果应该还可以帮助我们再搞定一个地狱男爵，剩下的最后一个多依靠移动解决即可。战斗结束后，前方的大门会自动打开，这时先不要着急进入，转身看到像恶魔头像的山峰后，进入下方的洞穴可以找到本关的复古彩蛋开关。打开机关后，跳到此场景的下层就可以找到复古彩蛋的入口。继续前进来到几个悬浮平台的场景会看到一个肥球和两个亡魂在战斗，这时用远距离武器搞定即可。跳上悬浮平台后场景中出现两个巨脑魔，由于这里场地空间比较局促，可以通过走位令两个巨脑魔位置重叠，这样就能让前面的巨脑魔挡住后面的攻击。在随后的流程中还能找到一枚执政官代币和一个资料纪录，两个收集都在场景中比较明显的位置。来到关底最后一场战斗，由于地形比较适合游走，惟一的难点其实是在于杂兵的骚扰，所以在解决两个地狱骑士前就要尽可能多的清理杂兵。当亡魂出现后，要准备好来到场景中的强化晶球附近，看到敌人再次开始刷新后，拾取晶球换上大威力武器，轻松搞定出现的肥球和地狱男爵。

第七章

亚金设施 已毁（火星地狱）

挑战要点	
空中瞄准	因为战斗中的亡魂其实并不经常进入飞行状态，所以可以在他们飞起时快速跳起并使用电锯秒杀即可达成。
千钧一发	本关的燃油资源比较多，且战斗中并不十分依赖电锯救急，可以多多用幼魔刷取。

游戏刚开始第一个场景的一个资料纪录不要错过，来到外部空间后右转，会遇到一个巨脑魔，这时场景左边有一个路灯的建模可以完全挡住它的攻击。继续爬上场景高处，来到摆着几个箱子的平台后，可以在箱子后面的角落找到本关复古彩蛋的开关，从此平台的边缘跳下后就可以来到复古彩蛋关卡的入口处。从复古彩蛋场景出来后，跳到右边的平台上可以找到一个收藏品。跟着任务提示前进，从通道上方的破洞跳下后，身后可以找到一枚执政官代币。进入接下来的房间更新任务要求后继续游戏，不要忘记这个房间内还有一个资料纪录。再次来到外部后会遇到一场战斗，此时可以直接留在开启气密舱的房间内蹲守，这样就可以避过外面巨脑魔的攻击，并将敌人各个击破，再之后一些零星出现的敌人，没有什么难度。来到任务提示的第一个目标地点前，注意身后可以找到一个符文试炼。完成符文试炼后不要离开，向右转可以看到一根柱子，以此为参照物背向悬崖跳下，落下的过程中会看到一个平台，此时使用二段跳即可安全到达平台上面。来到这个隐秘场景后，进入管道内可以在右手边找到一枚执政官代币。再次回到符文试炼的平台，此时向对面一个着火的柱子平台跳去，可以找到一个秘密同时获得辅助武器“立体影像”。

根据任务提示再次进入室内，我们会遇到全新敌人粉红魔，这种敌人的正面有铠甲保护，只能从后面进行攻击，可以通过预判使用手雷对它们造成伤害，或者等它们进行冲刺时躲向一旁再进行攻击。解决敌人后，这个场景内可以找到自动地图和一个资料纪录。根据任务提示再次来到室外后，会再次遇到两只粉红魔，此时可以选择跳上场景内的箱子上躲避它们的直接攻击。完成战斗后利用场景中的弹射装置来到高处平台可以找到一枚执政官代币。继续前进后遇到一场战斗，这时可以跳入场景中央的一个坑里面，敌人会一只一只跳下来，这样就不用担心被围攻了。第二波敌人刷新后，会出现两只粉红魔和一个肥球，我们可以先开启立体影像吸引肥球的注意力将其快速解决，剩余两个粉红魔拉回之前场景的坑前，隔着中间的坑和它们周旋，这时使用冲刺的粉红魔就会掉在坑里面任由我们宰割。走过大桥后会先找到一个资料纪录，继续走可以在一个箱子上看到改造无人机，如果跑得快的话可以在它飞走前进行互动并被它直接带到高处的秘密地点，如果没来得及互动的话，我们需要在看到血角之巢的场景右边开启机关，随后通过从水中被拉上来的集装箱跳到高处的秘密场景中获得。升级过武器后破坏血角之巢迎来强制战斗，这一战的敌人有粉红魔、地狱骑士和地狱男爵，正面较量的话有些吃力，不过好在场景中有一个完全回复道具。另外如果技术实在不过关，可以来到



最初见到改造无人机的箱子上再跳进场景角落，这样就可以无视所有敌人的攻击，同时我们还能透过箱子的缝隙解决敌人。

离开房间后，先不要跟着粉红色的影像走，此时转左并跳到下层平台可以找到一个符文试炼。继续前进再次遇到强制战斗，破坏血角之巢后正面会出现一只地狱骑士，可以提前扔颗手雷快速解决，之后当地图中出现巨脑魔后，优先用电锯解决，没有燃料的话则吃下场景中的强化晶球获得加速效果。结束战斗后，在之前爬上这个区域的方向，可以看到一个独立的平台，跳上去能够找到一块亚金电池。进入室内后在粉红魔嘴里的尸体上找到黄色钥匙，之后在出现海登影像的场景上方是一个秘密夹层，使用二段跳抵达后获得一个收藏品。根据任务指示跳下电梯井时，顶着对面的墙壁就会落到一个通风管内，在此可以找到一枚执政官代币，如果在下落时没有抵达这里，可以在落地后转身跳上。在经过一场简单的战斗后，进入轨道车即可完成本章节内容。

第八章

先进研究综合设施（更灿烂的明天）

挑战要点	
开瓶器	在本关最开始的地方就能遇到许多恶灵，由于这种敌人血量较少，可以直接用一次近战攻击打出他们的失衡状态，之后绕到背后进行壮烈击杀即可。不过需要注意的时，瞄准腿部比瞄准头部触发所需动作的可能性要稍高一些。

登上二楼后左转，我们可以在左手边看到两间厕所，进入右边的一间后，站在洗手台上即可利用二段跳进入天花板内的隐蔽区域，顺着区域内通道一直走，在落下后的房间内可以同步自动地图同时找到一枚执政官代币。出门后进入右手边的房间内可以找到一块亚金电池，在看到海登的影像后面的房间内需要进行一场强制战斗。此处在破坏血角之巢后，会先刷出两个肥球，我们可以利用走廊的转角躲避他们的攻击，解决后出现盾牌兵，这些敌人在小空间内比较烦人，我们可以爬上场景的二层再解决他们。另外在这个区域内还有一个狂暴化的强化晶球，在地狱骑士出现后就可以使用它来解决战斗了。从货梯到达下层后，左转可以找到一枚执政官代币。继续前进遇到一场强制战斗，在这个场景内我们能看到许多恶灵工兵，留着他们可以在之后的战斗中加快清

场的速度。破坏血角之巢后会先出现一个机械肥球，除了皮厚外和普通肥球打起来没有什么不同，之后当场景中开始出现亡魂后，拾取场地内的加速强化晶球可以增加生存能力。战斗结束后开启场景内的开关，此时就可以进入开馆对面的房间内完成一个符文试炼。出来后从刚才接触屏障的地方前进，在获得燃料的平台处转身，可以看到在之前跳过来的平台左边有一个隐藏的区域，从这里向上走，在捡到一个护甲后的下一个平台上面向右看找到一个写着“8822”的建筑，跳上去后获得一个完全回复道具并解锁一个关卡秘密。之后来到平台边缘向左会发现一个白色的管道，这时要从左边的山体上一路跳过去，爬到管道上面后，跳到另一侧可以看到本关复古彩蛋的开关，打开后重新回到管道另外一侧，可以在这里的隐藏区域找到一个收藏品。这时再回到之前血角之巢的强制战斗区域，就能在正对面的方向找到复古彩蛋的场景内容。重新回到跳跃场景后，贴着左边悬崖下方的通道走，还可以找到一块亚金电池。

从悬崖下的通道进入另外一栋建筑后，我们会在落下后看到身后的铁网后面有一个改造无人机，这个收集需要在我们开启之后的通风扇后，向右走来到另外一侧的通风装置，关闭这边的风扇后即可跳到下层获得。在升级武器后不需要回到之前的那个通风管道，在此处重新打开风扇也可以抵达上层场景。到达上层后在左边的房间内可以找到一枚执政官代币。来到下一个场景后，清光区域内的恶魔接触系统的警戒状态，先在入口右手边第一个房间找到资料纪录，然后进入右边第二个房间，爬上房间内的测试设备，可以在上方看到一条隐藏通道，从这里回到之前的房间就能找到一个收藏品。再下一间房间内还有一个资料纪录不要错过，来到亮着黄色灯的房间内找到任务道具“尸体上半身”，回到目标地点即可开启装置。进入房间后防盗系统将会开启，此时要快速跳上场景边缘亮着绿灯的平台上，这时房间上方的激光陷阱就会启动，这时我们需要做的就是破坏机关下方亮着红灯的部分，大概破坏四五个部位后机关就会失效，跳到中间的平台后即可拾取BFG武器。

跌落到下层后，游戏会给你一个使用BFG武器的机会，不过其实因为场景中有许多爆炸物，在这里使用电磁加农炮或者手雷也有一样的效果。恢复电力系统后，进入场景一侧的电梯间内，这时在左手边可以看到一处隐藏通道，进入后找到一个符文试炼。迎来本关最后一场战斗，首先在这张地图中有几个瞬移点可以善加利用，另外如果之前的场景玩家没有选择使用BFG武器的话，加上场景内的一个BFG补给，玩家可以使用两次BFG武器，清场不成问题，只要注意不被敌人在角落围攻即可。当我们开启电梯的电源之后，再次出现敌人，这次的配置是两个地狱男爵，此时场景内还剩余的一个强化晶球可以帮助我们轻松解决这两个傻大个。



第九章

拉萨路部门（拉萨路实验室）

挑战要点

花样百出Ⅱ	由于游戏中恶灵士兵也属于比较脆皮的存在，使用霰弹枪对他们进行攻击时要尽量避免瞄准头部，打出失衡状态后，一壮烈击杀可以分别头部、身体和腿部，加上不同的触发位置即可实现，另外也不要忘记从空中发起的死神天降动作。
穿针引线	因为有了BFG武器，完成此挑战只要找一个杂兵众多的场景即可，推荐可以在展览馆的大厅使用，也能顺便降低战斗难度。



本章任务要求找到螺旋石所在地，在走出房间后我们就会先看到皮尔斯的影像，这个房间内可以找到一个资料纪录。来到下一个房间内，获得新辅助装备“吸虹手榴弹”。继续前进来到被卡住的电梯房间后，右边的几个箱子后面可以找到一个关卡秘密，同时走过这个隐藏的通道后，将迎来一场血角之巢的强制战斗。这个场景的下层有一个BFG武器的弹药，在顶不住的时候记得使用BFG武器来清场。如果技术不过硬的话，可以选择藏在血角之巢房间的左边角落里面蹲点，不过这种打法需要有强大火力的支援，如果已经完成了几个主要武器的升级就可以在这里轻松完成战斗。战斗之后进入亮着红灯的通道，爬上幼魔身后的平台转身可以看到另外一个通道，进入后可以找到一枚执政官代币。继续前进，打开两扇大门后在接下来的房间内找到改造无人机。爬上这个房间的二层后，进入第一个自动门后的房间，此处右边角落有一个隐藏的入口，进入后可以找到自动地图。在遇到恶灵警卫的通道内，先不要着急进入下一扇自动门，此处地上有一个需要互动才能打开的通道。来到一个研究肥球尸体的实验室后遭遇强制战斗，这里最初有几只亡魂，可以通过场景两边房间内的红色研究装置作为掩体搞定。当肥球出现后，我们可以快速拾取场景中的四倍杀害强化晶球，解决完所有的肥球战斗来到最后阶段，此时出现的几个地狱骑士只要注意闪躲，就可以利用场景中的高台轻松解决。结束战斗后，来到场景尽头，在一张实验床后面开启关闭的大门后找到一枚执政官代币。

来到展览馆大厅后再次遭遇强制战斗，此时场景内杂兵众多加上粉红魔的干扰有一定难度。对枪法自信的玩家可以先使用立体影像吸引敌人的远程火力，剩下的粉红魔利用柱子绕圈即可。战斗第二阶段的怪物配置和之前大同小异，只是增加了更多的幼魔，不过好在此时粉红魔需要通过明显的传送阵一个个出现，此时可以看准时机在其出现后绕至背后快速解决，另外场景中还有一个加速的强化晶球可以帮助降低战斗难度。解决敌人后，在展览馆左边的石板背后可以找到隐藏的通道，进入后找到一个收藏品，另外这里还有一个完全回复道具不要错过。继续流程进入拉萨路档案室，跳到右手边的二层区域后找到一个单独的机械手臂，这里有一个亮着红灯的收纳装置，互动后获得一个收藏品。顺着主线任务进行，这一段流程中可以找到一个资料纪录和一块亚金电池。同时在看到棺材的立体影像的房间角落还可以找到恶魔小游戏的装置完成关卡挑战。启动螺旋石的开关后，进入强制战斗，由于本场战斗场景的特殊性，只要一直绕着场地转圈就能有效躲避敌人的攻击。出现地狱骑士后要优先解决，最后当战斗中出现巨脑魔后来一发BFG清场即可收工。

来到螺旋石下层，看到皮尔斯的邪教仪式后进入右边的门内，在任务目标的房间右边的角落找到本关复古彩蛋的开关，随后跳下房间中央的井口找到一枚执政官代币，同时可以进入本关的复古场景。再次看到皮尔斯的影像后，开启房间内的机关，进入自动门内的场景后，先不要跳到下层，在二层回廊处右转，可以在一个显示屏所在的墙壁上找到一个隐蔽的入口，进入后找到一枚执政官代币并发现本章最后一个符文试炼。在本关最后的一场战斗中，场景内有两个强化晶球可以利用，进入战斗后要先火速解决惟一的一只巨脑魔，搞定后跑到场景对面加速晶球后面的角落，在这里蹲点解决大部分敌人。随后当地狱骑士和粉红魔开始出现后，拾取场景高处的四倍杀害晶球尽可能清扫场景内的敌人，最后解决一只机械肥球后进入电梯，在下层遇到和机械巨魔的BOSS战。

BOSS战 机械巨魔

巨魔的主要攻击方式一共有两种，第一种是左手火炮的飞弹攻击，这一招只要横向移动就可以轻松避过。另外一招是右手发出的能量斩击，当看到BOSS的右手有一个明显的起手动作时进行跳跃即可躲避。除了这两招之外，看到BOSS张开双手并弯腰的时候他就会使出冲刺攻击，这一招也可以通过简单的横移躲开，同时如果此时绕到BOSS身后攻击的话可以造成更多的伤害。BOSS还拥有一个通过背后发射飞弹的范围攻击，飞弹落下的时间十分缓慢，看准地面红色法阵的提示避开即可。最后BOSS最强的一招是左手发出的激光攻击，攻击前会出现一个瞄准轨道，躲避时一定不要惊慌，因为BOSS的瞄准其实有一定偏差，玩家只要保持被瞄准前的方向继续移动，当BOSS的瞄准轨道由红变黄后代表攻击已经完成锁定，此时只要快速向相反方向移动即可。



当第一次抽出巨魔的能源核心后，千万不要以为战斗就此结束，此时巨魔的力量会带着玩家进入地狱，并展开BOSS战的第二阶段。不过BOSS的攻击方式和第一阶段大同小异，只是能力上稍有提升。惟一需要注意的是BOSS多了一招召唤墙壁将玩家困住的招式。当他手中出现红色闪电并开始砸击地面时，我们要尽可能地拉开与BOSS之间的距离，这样才能更好地躲避他的攻击。第二阶段下BOSS的斩击增加为三次，分别为下段、上段、稍作停顿后再来一次下段，我们只要看准时机使用跳跃躲避就好。而想要躲避左手的飞弹攻击则必须拉开距离，这样才能找到BOSS连发飞弹之间的空隙。当BOSS血量降低到一定程度后，他有一定几率会使出范围的下落飞弹配合斩击的组合攻击，这时我们要优先躲避斩击，因为飞弹落下前其实时间非常充裕。当然，如果手中的BFG武器此时还有弹药的话，给BOSS来上一发才是最佳选择。

第十章

泰坦魔域

挑战要点	
诡弹	因为丧魂的攻击方式就是自动追踪，在看到它们后只要拼命地向另外一个丧魂跑去即可。

从最初场景的井口跳下后开始遇敌，如果在上一关中玩家已经获得了富者恒富的符文，此时直接使用火箭筒锁定爆发改造部件就可以很轻松地解决这场战斗中出现的肥球和巨脑魔。完成战斗后来到一个下方满是酸液的场景，从左边往下看就能发现一个骷髅开关，按下后场景右侧出现隐藏区域，进入后获得一枚执政官代币。根据任务提示从场景左边的门进入后，这里遇到的小型战斗对现在的我们而言已经没有难度，按下此场景中的骷髅开关后，解决最后一个肥球，此时玩家回到进入此场景的通道处，就可以在和此处对称的另外一个房间内找到改造无人机。来到绿色传送阵前的战斗，亡魂和地狱骑士已经很难对我们造成威胁，不过由于此处地形比较狭窄，后期出现的一个粉红魔比较难缠，建议电锯秒杀。完成战斗后，在传送阵前的一个楼梯方向，一直走靠近墙壁后会出现一个隐藏房间，在此处可以更新一次吸虹手榴弹的套件。进入传送阵后再次开始一场战斗，前面的几波敌人可以通过在场景边缘的楼梯间内游走解决，当搞定两个地狱骑士后，场景中出现三个肥球，因为这三个肥球出现的位置相隔较远，可以选择各个击破，尤其在场景下层的强化晶球附近，逼仄的地形更能令肥球变得无所适从。解决肥球后，本场战斗出现最后两个地狱男爵，这时拾取四倍杀害的强化晶球将他们解决即可。完成战斗后，爬上这个场景的二层，可以在角落里找到一个收藏品。随后进入此场景内的传送阵，在新到达的房间内同步自动地图。

进入新的场景后，在看见一扇红色骷髅大门的方向右转，从弹射装置来到上层，跳到对面平台后可以找到一个收藏品。根据任务提示来到摆放黄色骷髅钥匙的房间，此时当黄色骷髅被取走时，上方会有落石机关出现，我们需要躲在两侧墙壁的凹陷处内，等待机关复原。从这个房间的另外一个出口跳下后，看到下方场景的需要黄色骷髅打开的大门。先不要急着进入，在此场景左边还有一片区域，进入后可以找到一枚执政官代币，同时开启一个大门机关。打开机关后，场景内出现敌人，因为此处地面上有酸液存在，玩家的移动会受到限制，面对两个肥球打起来也不是特别轻松。根据情况可以适时选择拾取场地内的无敌强化晶球，不过因为从此场景离开后，还会在外面遇到三个粉红魔，所以使用晶球的时机要灵活把握。战斗结束后，此场景内右边的大门打开，在这个房间内玩家可以找到一个资料纪录和一块亚金电池。进入黄色大门后，我们会陷入下方场景开始一场战斗，使用重型武器快速解决第一个肥球后跳到平台下方的血池内，利用这里的地形解决大部分敌人后，上方出现三个肥球，搞定后战斗结束。爬上此场景中会起落的装置后，开启另外一个骷髅机关。跳下后不要着急进门，转个身就能看到场景边缘出现了本关复古彩蛋的开关，拉下开关后，要回到之前获得执政官代币的房间内，此时就可以在右边的墙壁上发现复古场景的入口。

继续跟着任务提示前进，拿到蓝色骷髅后遇到强制战斗，最先出现的两个幽灵可以配场景中的炸药桶加手榴弹解决。之后空中出现的丧魂和巨脑魔要多加小心，当三只肥球出现后通常此时玩家常用武器的弹药应该已经所剩无几，可以选择来一发BFG清场，这场战斗的最后还会出现一只地狱男爵，不过由于只剩这一只恶魔，只要用立体投影引开他的注意力就可以轻松解决。再次通过一个传送阵后，来到新的场景内，与这个场景内资料纪录互动过后，在左手边的场景内可以获得一个完全回复道具并解锁一个关卡秘密。再次遇到强制战斗后，场景中间的强化晶球一点要留到恶魔召唤师出现后再使用。效率足够的话，这个晶球可以帮助我们一直解决掉最后的两个地狱男爵。开启最后的蓝色骷髅大门后，不要错过关卡最后的一个资料纪录，随后进入传送阵章节完成。



第十一章

死者之都（魔埚）

挑战要点	
以小博大	由于肥球有着比较高的复原能力，直接使用手枪无法击杀，只能先用别的武器打出失衡状态后，再用手枪的蓄力攻击补刀，推荐在第一场战斗时就完成这个挑战。
喂食两口子	在落下地底时有一处可以用来专门刷取，也可以在第二场战斗中用电磁加农炮的攻城模式或者BFG武器提前完成。

第一场战斗的场景中算上地狱碑文可以找到两个资料纪录，在地狱碑文对面的角落有一块亚金电池。完成战斗后回到关卡开始时的房间内开启一个机关，之后来到任务目标的房间，再次开

启一个骷髅机关后迎来强制战斗。这一战的要点在于场景内没有高低的落差和可靠的掩体利用，只能绕着柱子游走。最初阶段只要面向前不断移动，遇到小型敌人就清理掉，接下来就可以专心应付场景中的大型单位了。战斗结束后，在这个房间找到黄色骷髅钥匙，另外不要忘记在右边同步自动地图，最后在离开这个房间进入传送阵前，右边的区域可以找到本关的复古彩蛋开关。开启开关后，回到之前获得亚金电池的场景即可找到复古彩蛋场景。来到下一个场景后，打开黄色的大门进入传送阵内，这个场景内有四个石台就是用来和敌人周旋的依凭，敌人出现前先不要下台阶，而是走到右边和前两个平台成一条直线，然后用电磁加农炮的攻城模式解决此时固定出现的两个肥球。接下来贴着石台清理光杂兵后，只剩下天上的巨脑魔，最后场景中还会出现一波亡魂加地狱骑士的组合，不过没有什么难度。当场景中强化晶球的围栏消失后还会再出现一波敌人，这时抢拾取晶球硬拼或者等肥球出现后直接BFG清场均可。拿到蓝色骷髅钥匙后，再次进入传送阵打开外面对应的大门。

开启蓝色的大门后，再次进入战斗，这时要注意一定不要跳下平台，而是站在场景上层绕着中间的柱子优先解决粉红魔。当场景内的粉红魔基本清光后，再跳到下层等待最后两个地狱男爵的出现。下层场景中两个小过道都可以很好限制男爵的移动，降低战斗难度。跟着任务提示跳入地底后，身后有一个地狱碑文。跳入更深一层的地下前准备好电磁加农炮的攻城模式，落地的一瞬间再按一次跳跃平稳着地，然后前方一条直线上刷出几只巨脑魔，此时来上一炮即可全部解决。在进入前方的骷髅山洞前，下层的一个小平台上可以找到一个收藏品。进入山洞内后，一个改造无人机和一枚执政官代币的位置都十分显眼。再次遇到敌人后，不要着急进入战斗，此时会发现恶魔之间正在战斗，我们从左边的楼梯溜上去，之后站在高处的平台作壁上观，也可以偶尔扔个手雷助助兴，最后再下去收拾残局即可。不过战斗自然不可能这么简单结束，随后还有会一波敌人出现，我们可以选择来到楼梯间内将他们解决。继续前进还会在走廊里面遇到两只地狱男爵，这时一定要选择边退边打就不会被前后围攻。战斗结束后不要忘记转角地面上的一枚执政官代币。从此处离开后会在场景中看到一个巨大的恶魔头像，使用火箭炮射击他头上的红色法阵，命中后此处会飞出本关最后一个收藏品，之后只要前去拾取即可。来到关闭的门前拾取护甲后敌人刷新，此时快速跑回之前来的方向，会身准备好电磁加农炮可以一发搞定两个肥球，之后再次出现的地狱男爵可以后退着慢慢解决或者直接上BFG。

BOSS战 地狱卫兵

地狱卫兵身上带着一层保护罩，大部分时候我们的攻击都无法对他造成伤害，只能等待BOSS攻击过后保护罩消失的短暂时间进行输出。BOSS的近战有两种方式，一种是横向挥舞右手的武器，另外一种则是垂直砸向地面，基本这两个攻击都可以通过不断向左后方移动躲开。绕开的速度够快的话还可以抢到BOSS的身后获得伤害加成。战斗进入中段后，BOSS会增加一招将保护罩化为光球的发出的攻击，在保护罩的转化过程中我们可以将保护罩打破从而令BOSS产生巨大的硬直，之后疯狂输出。最后阶段BOSS再增加一招旋转喷火的攻击，这时可以使用跳跃或者奔跑来避免受到伤害，当BOSS身上的保护罩消失后，进行射击可以中断BOSS当前的攻击同时出现巨大硬直。



搞定第一只地狱卫兵后战斗并没有结束，第二阶段的BOSS战会同时出现两只地狱卫兵，不过好在攻击方式和之前大同小异，我们只要注意走位避免被夹攻或者逼到角落即可。另外如果希望提高战斗效率的话，可以选择使用电磁加农炮搭配超级霰弹枪，不过因为场地狭小和BOSS较高的移动能力，不推荐可能会误伤自己的火箭炮。

第十二章

VEGA中央处理系统（我是VEGA）

 挑战要点 

血肉出奇迹	恶魔即为所有敌人类型均可，找几个低级的敌人就可以轻松完成。



一路来到基地外的场景，路上的一个资料纪录不要错过，来到基地外后，这个场景右边角落可以找到一枚执政官代币。爬过通道来到下一场景后，顺着右边的管道走可以进入一扇绿色的门内找到一个收藏品。进入遇到的几个幼魔推荐跳到房间下层打，这样幼魔的瞄准角度会变小，最后不得不跳下来直面玩家。来到安全阀的房间内又是一场恶战，本场战斗因为敌人不会轻易离开场景高处的平台，所以下层空间只建议在危机关头逃命使用。敌人出现后，可以在出现肥球后直接使用BFG或者拾取场景下方的无敌强化晶球。准备进入冷却室后，敌人再次出现，此时场景内还有一个狂暴化的强化晶球，这段时间搞定所有强力敌人绰绰有余。

进入下一场景后，地图中会三三两两的出现一些敌人，借助房间的转角就可以轻松解决。在医疗站的房间内找到一个资料纪录后转身向右，在角落场景的地面上我们找到一个通往下层的通道，另外如果快速来到这里后其实可以无视剩余的敌人直接继续任务。在下层场景拿到蓝色钥匙后，先上来同步自动地图，在旁边的房间找到执政官代币后不要着急离开，在精锐守卫尸体后面的箱子里角落可以找到本关的复古彩蛋开关，开启后回到找到蓝色钥匙的场景尽头进入复古关卡。

再次来到基地外后，不要急着前进，此处右边可以看到有一层较低的平台，在上面可以找到一个收藏品。进入冷却线圈场景的战斗，不要错过此处的一个资料纪录。另外这里的战斗虽然看上去十分冗长困难，其实玩家只要无视一路上出现的所有敌人，快速将四个冷却装置全部破坏，这样一来战斗中所有的敌人全部都会刷出来，然后自然是用BFG进行瞬间清场。进入车站场景的战斗后，迎来的是一场彻彻底底的乱战，几乎游戏中所有类型的强力敌人都会登场。因为这里已经是本关最后一场难点战斗，有什么资源统统都要用上，BFG武器弹药用完后，可以在获得强化晶球的高处平台解决一些强力敌人，如果在这里被敌人集火，直接跳下并在下落的过程中提前用电磁加农炮的攻城模式瞄准强力敌人，落地后直接解决，因为敌人的攻击不存在预判，所以这种打法比较保险。乘上最后的升降台后，先不要上去，在下方平台可以找到一枚执政官代币。来到VEGA的核心处后，先拿到这里的一个收集后，再根据提示将它破坏，本章内容结束。同时值得一提的是，这是游戏里少有的玩家在进行任务互动后没有出现强制战斗的场景。另外达到游戏后期阶段，玩家富者恒富的符文应该已经升级完成，这时就会出现一个比较取巧的打法，玩家只要开启立体影像吸引敌人的注意力，自己找一个安全的地方使用无限弹药的电磁加农炮就可以安然通过大部分战斗。

最终章

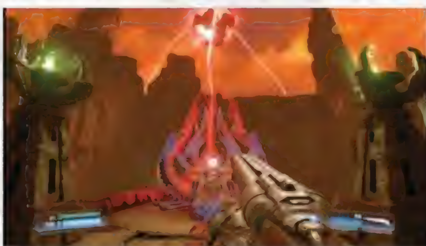
奴尔之环（次元井）

挑战要点

无

第一次的强制战斗敌人数量比较多，可以来到两边高处的房间内可以有效躲避强力敌人的攻击。看到次元井通向天空的光柱后，先在场景右边开启骷髅机关，之后重新回到高处，在入口左边的房间内获得一个BFG补给同时解锁一个关卡秘密。来到通往光柱前的断崖后右转，在这里的角落可以同步自动地图。经过一段跳跃再次遇到强制战斗后，需要注意这个场景不要跳到下层区域，不然很容易被围殴。在高处的几个平台之间移动，同时也可以借助弹射装置和传送阵进行快速移动来戏耍敌人。利用魔锅使场景内的妖灵得到安息后，从右侧跳下开启一个骷髅机关，从绿色门内出来后右转，进入一个山洞在爬上一个小平台后，在一块染血的巨石下面找到本关复古彩蛋的开关，开启开关后在右手边就可以看到彩蛋场景入口，之后往任务目标方向走即可解锁另外一个关卡秘密。

来到第二场妖灵装置的战斗，前面的粉红魔和地狱骑士建议用BFG一次清理干净，之后场景中央的石桥上会刷出三个机械肥球，记住大概位置提前用电磁加农炮狙击也比较容易解决。搞定后场景下层再次刷新出机械肥球，这时就可以跑去拾取场景中狂暴化的强化晶球，效率够高的话可以撑到最后地狱男爵出现并将之秒杀。破坏妖灵装置后从右边跳下，转身就能看到此处的石阶上破了个洞，进入即可找打一个收藏品。



前往第三个妖灵装置时，进入一个地洞后我们会在左手边的墙壁上看到一扇关着的骷髅门，继续前进就能在第二个转角的右手边找到这里的开关，打开开关后返回之前的大门完成本关的所有收集内容。强制战斗开始后，就守着进入最初进入场景的区域，这里向左有一个上坡，被围攻时跳到下层就可以脱困，同时高低落差也可以为自己创造进攻机会。当搞定连续出现的几个肥球之后，快速跑到场景中的强化晶球附近，等地狱男爵出现后再拾取，因为这场战斗最后会出现三个地狱男爵，所以在打肥球的时候尽量不要过早使用。另外因为马上要进入最终BOSS战，想要降低BOSS战难度的话，BFG弹药一定要充足，在这场战斗中只有最后一个补给，所以BFG的使用一定要更加有目的性。

BOSS战 蜘蛛首脑

蜘蛛首脑的弱点只有头部露出的大脑区域，猛烈地向这里开炮就好，不过由于BOSS的皮比较厚，战斗时间会拖得比较长。BOSS的大部分攻击都可以不去考虑，只要离他远远的就可以安全避开，而他进行激光扫射时，需要先跳跃一次，再下蹲一次来躲避。战斗中BOSS会进行上下颠倒的形态变换，当他把双腿之间机关炮顶到头上以后，可以快速和他拉近距离输出。当BOSS体力被削减到一半以下后，他就会开始使用全场的电磁攻击，这个时候我们可以爬上他召唤出的血肉平台来躲避。另外，在使用电磁攻击时，BOSS头部的弱点也会暴露得更加明显，此时进行攻击可以获得伤害加成。最后，当BOSS接近死亡时，他会进入瘸腿的跛行状态，这时他的攻击速率会更快，不过目标性会有所下降，只要不断保持移动就可以保证不受到致命伤害。



值得一提的是，因为战斗时间会被拉的很长所以难免会出现操作上的失误，这时带上一个绝境逃生的符文就变得十分有必要了。另外如果战斗中血量出现危机，只要使用BFG攻击BOSS就可以获得体力补给。

奖杯/成就指南

在奖杯和成就方面，本作陷入了一个不大不小的尴尬，单就奖杯/成就要求来说，完美游戏并不困难，不过因为本作的多人服务器限制国内IP，所以想要进行多人游戏必须掌握科学上网方法。另外，关于“IDKFA”这个奖杯/成就，目前大部分玩家都爆出已经遇到了BUG，所以玩家务必要在达成条件前备份一个存档。剩下的奖杯在完成全收集的过程中，基本都可以一周目搞定，即使有错过的内容也可以选择关卡进行补完。而“涉足狂境”这个奖杯/成就，建议先在噩梦难度这个可以接关的难度下进行练习，确保自己已经足够熟悉敌人配置后再行挑战。

名称	属性/点数	说明
吞噬尔肉	白金/–	获得所有奖杯。
射到死为止	银/25	打败机械巨魔。
寡不敌众？没在怕的	银/25	打败地狱卫兵
下一个是谁？	银/25	打败蜘蛛首脑。
E1M1	铜/25	完成战役第一个任务。
进入未知	铜/15	传送到地狱。
深入死地	金/100	完成“我还年轻不想死”、“用力打我啊”、“很强很暴力”或“恶梦”难度战役。
涉足狂境	铜/10	完成“超狂恶梦”难度的“UAC”。
亲密接触	银/25	用电锯杀死50个敌人。
专业人士	铜/20	获得一项武器改造套件的精通技能。
IDKFA	金/50	获得所有武器改造套件的精通技能。
即时切换	银/30	取得所有武器改造套件。
历史学家	银/25	找到所有数据纪录。
时间就是一切	铜/15	用爆炸桶杀死100个敌人。
滴水不漏	银/30	找到所有收藏品。
亚金霸者	铜/15	将生命值、护甲或弹药容量升级到全满。
亚金鬼神	银/30	单次战役中将生命值、护甲与弹药容量升级到全满。
异界的礼物	铜/15	获得一个符文。
圆环完成	银/30	获得所有符文。
修补工人	银/15	完全升级执政官装甲的某一项目。
超频	金/50	单次战役中完整升级执政官装甲的所有项目。
彻底攻略	银/20	完成单一任务中的所有挑战。
屠宰手	铜/50	使出200次壮烈击杀。
开膛剖肚	银/20	壮烈击杀战役中所有种类的一般敌人。
火力提升	银/50	在使用强化道具时击杀150名敌人。
动能转移	铜/25	升级一个符文。
IDDQD	金/100	升级所有符文。
还有什么能玩的？	金/35	单次战役中完成所有任务挑战。
IPXSETUP.EXE	铜/15	赢得一场多人联机对战。
战斗已测试，DOOM战士已认可	铜/30	在多人联机中达到等级5。
老朋友	铜/30	取得BFG。
共享软体	铜/10	创作并发表一张SnapMap。
孜孜不倦	铜/20	玩5张别人发表的SnapMap。
入口通道	铜/20	完成SNAPMAP基本与进阶教学。

SHADOW OF THE BEAST™

野兽之影	SIE	动作
PS4 Shadow of the Beast		中文版
2016年5月17日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为148港币		

本文对应游戏版本：1.00

文 昴星团 美编 NINA

游戏的初代原作在 1989 年发售，当时因为作品的美术风格和配乐、玩法等要素造成了一时的轰动，直到 1992 年为止一共出了三代。就在 20 多年后，这个系列经过重制独占 PS4 平台，再现阿波隆的传说。这里小提一下，游戏内的血腥暴力成分极高，对这方面有抵触的玩家慎购。另外，要把系统语言改成繁体中文才能在游戏内显示中文。

游戏玩法

玩家要操作阿波隆斩杀眼前的种种敌人、解开关卡内的谜题让自己不断地往目的地前进，以解开自己的身世和诅咒。

战斗



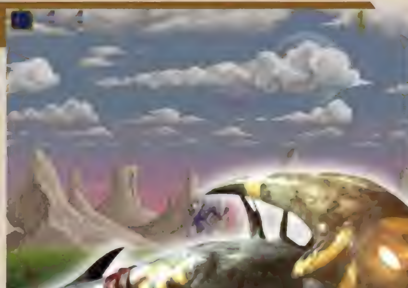
游戏的战斗环节就是经典的杀敌得分规则，所有杂兵只要是在可以被攻击的情况下都是一击必杀，简单粗暴。阿波隆的攻击招式多种多样，还带着各自的效果，对应不同的状况使用不同的招式能让得分更高。

谜题



除了爽快的杀敌外，关卡内还有不少谜题要等玩家去解开，谜题的难度可以说是向原版致敬，不仅有难度，而且很考验玩家的探索能力。

体验原版



游戏内置原版游戏，还有无限命的版本给玩家选择，可以尽情体验原版游戏的世界。另外还有把游戏 BGM 换成原版 BGM 的功能，不过需要用玛那解锁才能使用。

基本系统

游戏操作



游戏主界面

1、关卡名称和完成度　　2、关卡信息　　3、玛那
4、灵药剩余量　　5、暗影之石剩余量



关卡难度

每个关卡共有新手、普通和野兽三种难度，难度依次增加。但要注意，只有通关对应难度的关卡，才可以选择下一关的同等及以下的难度。不同难度下，阿波隆的生命值和受到的伤害也不同，而且野兽难度下只能用灵药复活。



最佳分数&时间

关卡选择界面会默认显示全球玩家的分数和时间排名，也可以改为在好友之间显示。不断地反复挑战，把自己的成绩刻在全球第一的位置上吧！

动态消息



在主界面按□键查看。其他玩家在游戏中遇到你的暗影领域并互动后就会产生动态消息，如果自己的暗影领域被吞噬，则会有询问玩家是否要复仇的选项，确定复仇后直接前往指定的关卡即可开启那位玩家的暗影领域展开复仇，只有吞噬时间比对方更短才算复仇成功。其他玩家对你复仇成功的消息也会在这里显示。

智慧之影



游戏的收集要素系统，大部分内容需要花费玛那来解锁。

战斗

阿波隆的战斗技巧，花费玛那可以解锁进阶技巧。

护身符

在关卡中破坏封印后开启护身符的列表，需要花费玛那才能解锁使用。部分护身符需要先解锁它的低级护身符才会开启列表，无法在关卡中破坏封印取得。

禁断之书

解锁里面的项目后可以更改游戏过场动画里的内容，对攻关没什么作用，但想了解游戏剧情的玩家就需要购买了，因为这里有各个星球语言的字幕翻译，过场动画里的字幕全是外星语。

历史

解锁后可观看该系列游戏的历史，还能在这里体验原版游戏。

护身符&时间轴

在关卡中，玩家可能会看到一些封印或光球。调查封印并输入指令就能将其破坏，在智慧之影上解锁新的护身符列表，解锁的护身符要在关卡开始时的过场动画中才能进行装备。用阿波隆之怒把光球破坏掉就能解锁主界面的时间轴片段，能在这里了解到游戏的一部分剧情。



隐藏小游戏

在载入画面中，可以按□、△、○、× 键在画面右上角输入特殊指令，按照原作流程获得的道具输入 ×（钥匙）、×（钥匙）、□（火把）、△（扳手）就能开启隐藏小游戏了。

战斗系统

游戏画面

1、总得分数　2、当前连击的得分数
3、连击倍率　4、生命值
5、阿波罗之怒　6、暗影之石
7、血值　8、战斗信息栏



生命值

游戏开始时的生命值只有10点（野兽难度为5点），受到攻击或从高处落下都会扣减。关卡中通过吃掉绿色道具或使用特殊招式“寄生虫”补充，可以在智慧之影购买相关能力提升最大值。

血值

击杀敌人即可增加血值，最多三格，用于各种特殊招式的消耗。不过要注意，击杀怨灵和豪森白骨这种不会出血的敌人是不会增加血量的。

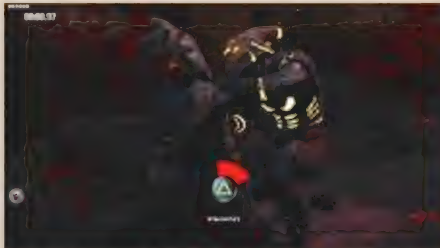
阿波罗之怒



全屏攻击，可以一次击杀大量敌人，当然主要的作用还是破坏光球解锁时间轴。除了在关卡中吃黑色道具补充外，在智慧之影里习得特殊招式“重燃怒火”也可以对其进行补充，和生命值一样可以在智慧之影购买相关能力提升最大值。



暗影领域&暗影之石



在关卡中有时能看到冒着黑烟的领域，这就是暗影领域。暗影领域是其他玩家死亡后留下的物质，站在原地能看到该玩家的ID。在这里可以选择给那位玩家赠送礼物（灵药）或吞噬他的暗影，吞噬时要求快速连打对应的按键，每次按下按键，吞噬的总时间都会减少，当最终的时间低于一定秒数时就能获得一颗暗影之石。

暗影之石最多能带9个，使用后召唤暗影协助攻击。每次对敌人攻击时，暗影会自动出现攻击其他敌人，可以理解为一拳能干掉多个敌人。运用得当的话，狂暴之链可以一次清理掉几十个敌人。

纯洁的灵魂&灵药



角色死亡后，可以消耗纯洁的灵魂或灵药原地复活，不过由于有要求不使用灵魂才能解锁的时间轴，所以还是尽量用灵药复活为好。灵药一般只能作为战斗中获得白金评价的奖励，虽然在暗影领域被其他玩家赠送礼品也能获得，不过比较依靠运气。

特殊招式



R2配合□、△、○、×能使出效果不同且需要输入指令执行的特殊招式，这几招依次对应生命值、分数、阿波隆之怒、血量的增加，前三种都要消耗血量，第四种则要消耗生命值，其中后面两个特殊招式需要现在智慧之影里习得才能使用，第四种攻击要拿到手枪才能学习。

狂暴之链

血值满3格后即可使用，对着敌人所在的方向（画面边框有黄色提示）推动摇杆或按方向键再按□，就能立即击杀该方向的敌人，之后选好下一个目标的方向并等待□键的提示出现，如此反复直到输入指令失败或把敌人杀光为止。□键提示出现时会出现有不断缩小的黄色圆框，



当圆框的大小和按键图标一致时输入指令就能打出完美击杀。连击数越高，□键的输入时间就越短，不过相对的更容易按出完美击杀判定。

攀爬

对着墙壁的方向按方向键并长按□、△、○或×，可让角色攀在墙上。此时长按方向键↓可让角色沿着墙壁滑下；长按方向键↑并连打□、△、○或×键则可以快速上爬；对着外侧按方向键并松开这些键则是跳跃。顺带一提，在空中落下的过程中如果触碰到了墙壁也可以按键让角色攀爬，能避免落地摔伤。

得分&倍率

击杀敌人即可增加连击得分，每击杀一名敌人还能提升得分倍率。当连击被重置时，连击得分就会算入总得分中。一旦被敌人攻击、使用完狂暴之链或一段时间不攻击敌人，倍率就会重置，思考如何一边避开敌人的进攻一边连续杀敌，是玩好这个游戏的一大课题。

完美击杀&背击

在敌人攻击的瞬间使出反击或攻击就会产生完美击杀，此时画面中会出现“完美”的提示字样。靠近敌人按×可绕到敌人后面，此时发动攻击就能使出背击。用这两种方式击杀敌人能获得更高的分数和倍率。



击晕&抓取

对敌人按下△键即可将其击晕，眩晕中的敌人暂时无法行动，能够挡住其身后的杂兵行进。对敌人按○即可将其击杀并往前方丢出，被尸体砸中的敌人会立即眩晕。攻击眩晕的敌人能获得更高的分数。

总得分&玛那

在关卡中得到的总得分，在退出关卡或完成关卡后会转化为等值的玛那。玛那在游戏中相当于金钱，用于解锁智慧之影中的项目。

遭遇战

关卡中会遇到一些被限定在空间内战斗的遭遇战，只有打倒所有敌人才能继续前进。

战斗信息&评价

战斗时，画面右下角的战斗信息栏会显示剩余的敌人数量，画面右上角则会显示该遭遇战的得分评级，战斗结束后，系统会根据玩家的得分评级和被攻击的次数给出战斗评价，只有两样都获得白金评级，才能得到白金战斗评价。另外，获得白金评价后还能得到一个灵药作为奖励。

神秘遭遇战

部分遭遇战时，能看到右下角剩余敌人数量左边的图标内有黄色标记，在这些战斗中取得金级以上的评价即可开启神秘遭遇战。神秘遭遇战的位置基本都需要往回走才能遇到，只有少数会在一些角落处遭遇。这种战斗中的敌人数量极多，是拿高分的好机会，不过也要小心不要被源源不断的两边敌人围攻致死。



实用技巧

判断敌人的位置

在战斗中，对于屏幕外的敌人，画面的边框会有白色提示，在遭遇战里可以很好地判断敌人的位置并组织战术。

灵活使用击晕和翻滚

在遭遇战中被两面夹击的时候，玩家可行动的范围就变得非常小，即使用攻击开路也很有可能被背后的敌人猛捅一刀。这里建议连续用△击晕一边的敌人并把它往版边推，这样能迅速给自己提供广阔的战斗空间，如果是在版边被夹击，那么可以用右摇杆翻滚逃出包围圈。翻滚没有无敌判定，但可以快速越过多个敌人，为自己制造背击和反击的机会。不过还是要注意翻滚连续用三次会产生硬直。

得分&刷分技巧

得分主要依靠倍率来提升，也就是说最好不要被打倒、要使用狂暴之链的话尽量留到最后。特殊招式提升的倍率较少，尽量不要使用，能够取得高分的特殊招式“支配”最好留在最后使出。另外熟悉了自己使用狂暴之链连击的极限，再根据剩余敌人的数量将其使出，也能够顺利夺得高分。要是倍率不慎被中断，则可以自杀再复活重刷这场战斗。

用特殊招式穿防击杀

特殊招式可以无视几乎所有敌人的防御行动将其击杀，面对后期一些只能反击的敌人时多多利用，能减少很多难度。

SHADOW OF THE BEAST

收集要素&神秘遭遇战的位置

绿茵草原

光球

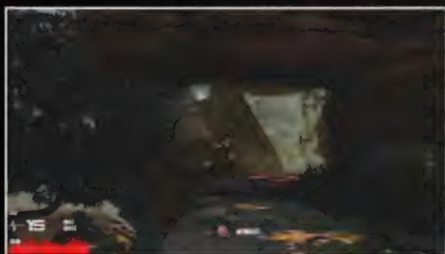


▲挣脱束缚的剧情后往右走到尽头就能看到。



▲打BOSS的时候翻滚到其背后继续往左跑，跑道尽头即可看到。

封印



▲最后的遭遇战过后往上爬的途中，靠着右侧墙壁继续往上爬即可。

神秘遭遇战

1. 解锁后往回走即可。
2. 解锁后往回走即可。

德律阿得斯王国

光球

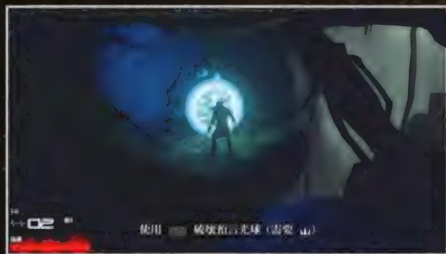




▲双向共振机的部分先启动右下方的开关让共振机变成红色，在回到控制台打开正下方的道路，在道路的左下方。

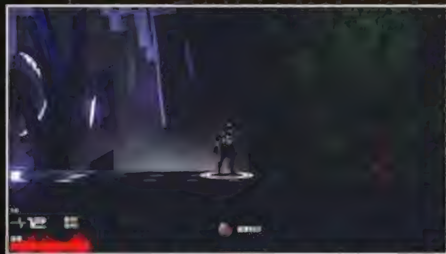


▲必经之路上可见，到达背版往左走即可。



▲必经之路上某个机关的正下方。

封印



▲双向共振机的右侧。



▲某个传送点右上方的平台，要从右边爬墙跳过去。

神秘遭遇战

1. 双向共振机的右侧。
2. 第二个封印处沿着右侧墙壁滑到最底层后往左走。

腐败沼泽

光球



▲爬下第二个台阶后往左走。



▲从机器人上摔下来后往左走到尽头，之前满足了条件的话途中还会有一场神秘遭遇战。

封印



▲必经之路上，封印图腾会被杂草挡住，要留意下方出现的破坏封印的提示。

神秘遭遇战

1. 解锁后往左走即可。

荒芜沙漠

光球

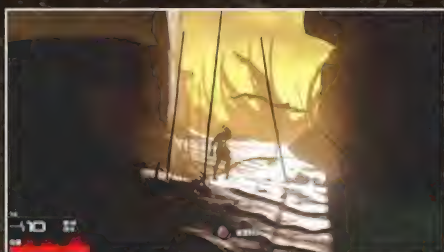


▲在某个断断续续的桥上就能看到，需要爬下桥才能取得。


▲从桥底往右走爬上来后的左边，直接过桥也能看到。


▲经过BOSS战地刺的沙漠后会滑到地底，到底后往左走，这里还有补给道具各一份。

封印


▲开始后不久能看到一个两边都有坑的平台，在右侧的坑内。


▲桥底的一块石头上，往前走能看到第一个光球。

神秘遭遇战

1. 解锁后往回走即可。
2. 位于桥底，第一个光球的右边。

七头怪城堡

光球


▲拿到枪后回到城堡内部的中央区域，来到右边的蜂巢破坏右侧的墙壁，走进去就能看到。




▲拿到枪后回到城外，到最底层用枪开路，进去能看到开关和传送点，之后把蜜蜂引到拿枪往下一层蜂巢里，就可以打开蜂巢右侧的铁门，进入后看到。




▲解除所有光影机关后从中央区域一直往右下方走，经过一场遭遇战后能到达有机关的房间，开启机关并用前方的传送点回去引蜜蜂（不启动机关的话蜜蜂会被房间内的阳光消灭）打开右侧房间的机关，进入下个房间开启两个机关，爬墙走右上方进入房间即可看到。

封印


▲从中央区域左下方的道路出城，顺着左边的墙壁爬到最上面的平台。


▲把所有光影机关解除后，回到中央区域会被告知其他门都解锁了，接下来回到右边的光影机关的传送点处，经过右边的门到达尽头可以看到。




▲与第三个光球一样，不过开启机关后走中间往下的道路，经过重重机关就能看到，建议装备护身符“钢铁外皮”来抵消机关的伤害。

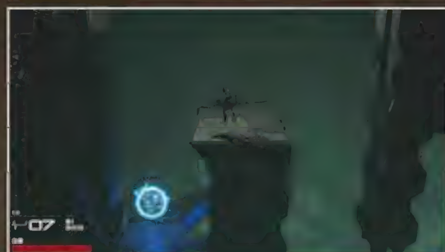
神秘遭遇战

1. 左下方区域，解锁后往回走即可。
2. 拿第三个光球的途中解锁，之后往回走即可。

堕落墓园

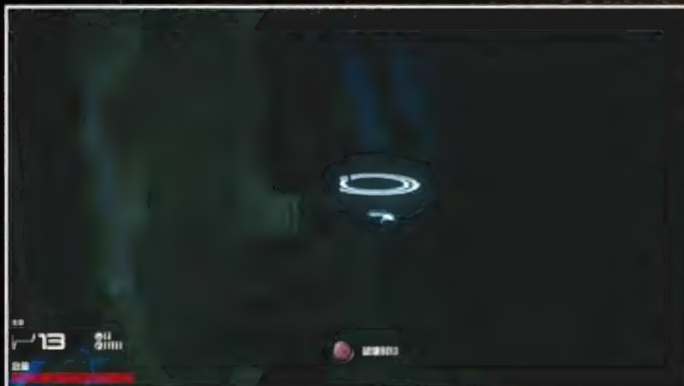
光球


▲第三个传送封印中，一开始沿着下方走到尽头。


▲第四个传送封印，从崖上滑下的部分贴着左边走就能看到。

封印


▲进入第二个传送封印后往左走。



▲第四个传送封印，在断崖处往前跳到对面的平台，然后从右侧滑下就能看到。

奖杯列表

游戏的奖杯难度不高，但需要玩家通过所有野兽难度的关卡。收集要素如上，下面就给各位列出奖杯列表和一些难点奖杯。

奖杯种类	名称	获得条件
白金	阿波隆重生	获得其他奖杯
铜杯	欢迎	完成第一关“绿茵草原”
铜杯	随著浓雾消散...	完成第二关“德律阿得斯王国”
铜杯	您从黑暗中脱颖而出...	完成第三关“腐败沼泽”
铜杯	暗影正在持续扩大...	完成第四关“荒芜沙漠”
铜杯	在厚重的橡木门之后...	完成第五关“七头怪城堡”
铜杯	阳光已消失...	完成第六关“堕落墓园”
铜杯	恭喜	完成第七关“水晶熔岩地”
铜杯	血之统驭	观看结局动画“杀死马图斯”
金杯	消失一切	观看结局动画“野兽的未来”
银杯	已净化...	观看结局动画“成为人类”
铜杯	新黎明的到来...	观看结局动画“饶恕马图斯”
铜杯	未来的希望?	观看结局动画“阿波隆的未来”
铜杯	瑞昆	解锁并观看最终结局动画
银杯	10瓶酒?	在没有使用复活技能的情况下，完成野兽困难度的关卡
铜杯	Shadow of the Beast I	完成所有关卡
银杯	Shadow of the Beast II	完成普通难度的所有关卡
金杯	Shadow of the Beast III	完成野兽难度的所有关卡
银杯	我知道这是谁做的...	在制作人员名单中发现所有艺术照
银杯	无可匹敌	任意关卡拿到白金评价
铜杯	追寻者的智慧	升级所有战斗技巧
铜杯	起源	解锁原版游戏
银杯	乙太专家	破坏所有封印
银杯	重述故事	解锁所有预言光球
金杯	收藏家	解除所有护身符和时间轴的锁定
铜杯	狂暴引导	狂暴之链的连击次数达到10次以上
铜杯	全副武装	装备3个护身符
铜杯	完美击杀机器	达成50次完美击杀
铜杯	反击成效	达成10次反击
铜杯	黑色皮带	成功执行所有特殊招式
银杯	掌握诀窍	在任何难度下得到技术奖励A级
铜杯	文艺之战	达成15次以上的连击
铜杯	击晕	成功使用利安得之盾10次

我知道这是谁做的...

首先要达成“杀死马图斯”、“成为人类”和“饶恕马图斯”这三个结局（必须打完最后一关观看动画），此时进入制作人名单的话，就出现空中射击的小游戏，击毁小游戏中的所有飞船并打败最后的大龙BOSS就能观看完整版的制作人名单。如果没有打全，那么对应的艺术照就会以问号图的形式表现。想重复挑战的话，只要在智慧之影直接观看制作人名单（制作群）即可进入小游戏。



新黎明的到来...

奖杯要求不用灵魂完成所有关卡，并会总结玩家当前所使用的纯洁灵魂数，其实哪怕之前用过灵魂也不打紧，只要再打一遍关卡且不用灵魂即可刷新使用灵魂的纪录。

无可匹敌

推荐打“新手”难度的最后一关，这关的白金评价只要求不被打中，如果子弹能连续击中BOSS，那么他的血量会掉得飞快，很快就能结束战斗。顺带一提，只有在BOSS出招时攻击他发光的部位才能造成伤害。

掌握诀窍

在关卡中尽可能用多种方式杀敌，技术奖励达到A级了。除了普通攻击击杀外还有特殊招式（四招都只算作一种方式）、阿波隆之怒、击晕后击杀、○键击杀这几种方式。

击晕

利安得之盾的触发条件为在敌人攻击的瞬间对其所在位置按下方向键触发。



为战而生	2K Games	角色扮演
多机种 Battleborn		中文版
2016年5月3日	本地1~2人/在线1~10人	对应年龄：16岁以上
售价为PS4/XOne：468港币		

通关时间：约 5 小时（完成序章 + 八章剧情任务）

白金 / 全成就时间：100 小时以上

攻略对应版本：1.0.1

文 稀饭 美编 NINA

《为战而生》肯定不是家用机上面的第一款 MOBA 作品，甚至不是最正宗的 MOBA 游戏，因为其操作方式至采用了颇为“离经叛道”的主视角射击游戏形式。对于熟悉 MOBA 的玩家来说，这种变化可谓是令人一脸懵逼。然而仔细思考其做法，我们不难理解，开发商 Gearbox 敢于进行如此大胆的尝试，不外乎两个理由，一个是他们自身对于主视角射击游戏制作有着丰富的经验，另一个则是因为对于这款登陆 PC、XOne 和 PS4 三大平台的游戏来说，能够创作出一款让使用鼠标键盘和使用手柄的玩家都能够尽情享受的 MOBA 作品才是他们的最大目标。作为这种想法的产物，《为战而生》也融汇了两种游戏形式的特点，而它最终呈现出的品质也有着令人信服之处。本期特快专递，我们就来说一说这款作品到底该是个怎么玩法。

系统解析

《为战而生》有推出中文版，而且游戏当中对于每个模式也有制作有趣的玩法流程介绍，所以相信大家对于这款作品的上手过程不会有太大障碍。不过起码在家用机领域当中，MOBA 这个游戏类型应该还没有到了人尽皆知的地步，所以语言关只能保证玩家们能玩，但却不能保证让我们知道该怎么去玩。更何况游戏当中对于某些特定操作和打法的思维上都缺乏介绍，这也是接下来的攻略当中我们会去讲解的地方，希望能够帮助大家更好地理解游戏的乐趣所在。



操作列表

本作大部分操作内容比较直观，玩家在游戏过程当中都可以看到界面当中的提示，但是因为走的是 MOBA 路线，所以不少角色都会有一些特殊的操作手段，部分甚至还是通过升级获得，这些特殊操作因为需要玩家将其作为角色的特征来掌握，所以不会写入到操作列表当中。

提示

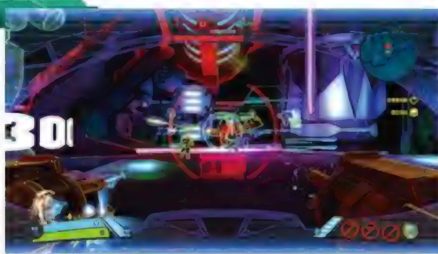
本作当中的一部分按键可以进行自定义，所以玩家们如果觉得默认的按键不符合自己的习惯，大可以改出一套自己喜欢的按键配置来。



XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LB	L1	角色技能1
LT	L2	副攻击
RB	R1	角色技能2
RT	R2	主攻击
LS	L3	冲刺
RS	R3	标记
Y	△	角色必杀技
X	□	使用/互动/上弹
A	×	跳跃
B	○	快速近战攻击
十字键↑	十字键↑	基因技能树选单（长按）
十字键↓	十字键↓	查看小地图（剧情模式）/传送回城（竞技模式）
十字键←	十字键←	查看装备菜单
十字键→	十字键→	嘲讽动作
VIEW	触控板	显示得分板（长按）
MENU	OPTIONS	显示主菜单



游戏习惯



虽然在形式上《为战而生》是一款类似主视角射击的MOBA游戏，但是内核仍然是偏向于MOBA，所以游戏在一些设定上也有会一点MOBA的风格。玩家可以按照自己的习惯在“选项”项目的“游戏方式”子项目当中对于这些功能进行一定的调整，来让游戏玩起来更为适应自己的习惯。下面是一些调整的介绍和建议。

●机瞄辅助

其实就是FPS中常见的瞄准辅助，鉴于手柄摇杆灵活度上的限制，除非玩家本身是把镜头灵敏度调整到极高的射击高手，不然建议还是打开，对于拥有瞄准这种副攻击手段的角色来说有不小帮助。

●武器瞄准开关

也是FPS当中比较常见的设定，玩家可以通过开关这个项目来选择是长按副攻击键来瞄准，还是按一下副攻击键就瞄准，再按一下取消。默认的选项是长按瞄准，所有大部分习惯了FPS的玩家应该都是不会更改这个项目，但不习惯这种方式的MOBA玩家反倒可以考虑一下换成单击式举枪。

●自动压枪

这是本作当中比较照顾非FPS玩家的设定，无论是瞄准射击还是盲射，游戏当中都会自动让角色进行压枪，令射击保持稳定。老手FPS玩家可以考虑关掉这个功能，毕竟使用了这个功能之后，枪感会显得有点假。

●一键冲刺

和“武器瞄准开关”类似，也是把原本长按冲刺键进行奔跑的方式变成按一下冲刺键进入奔跑状态，再按一下取消。也是一项比较照顾非FPS玩家的设定，大家可以按照自己的习惯更改。

●技能施放风格

对于一般玩家来说比较陌生的设定，其实是MOBA里的常规元素。玩家可以选择技能的施放形式，“标准施放”往往是按一次进入技能瞄准状态，再按一次后发动。不过本作毕竟是使用了FPS的游戏形式，所以这种施放方式在使用某些需要急速生效的技能时会显得很累赘，所以玩家也可以改成“快速施放”，长按是瞄准，松开后发动技能，或是干脆选“即刻释放”，直接按一下对应按键就可以发动。个人建议习惯了FPS游戏的玩家都选快速施放，鉴于游戏本身有一定的输入延迟，用标准施放方式使用那些需要手明眼快的直线攻击型技能会有明显的发动延迟，已经到了会错过大好机会的地步。至于MOBA玩家，个人建议也是用快速施放，主要原因是从俯视角的RTS操作改为FPS操作之后，本作的攻击路线预判已经变得很难掌握，与其靠辅助线去判断攻击路线，倒不如准星对上了就放技能，命中率还是蛮高的。

●伤害值显示风格

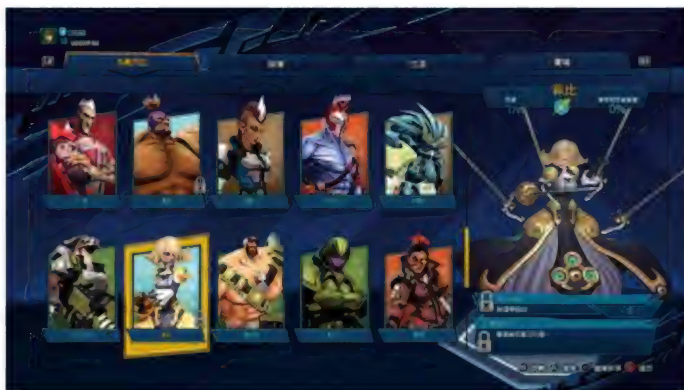
令人觉得很囧的是，这个看似无关紧要的设定，是本作能否顺利进行游戏的一个关键。原因是在于本作沿用了《边境之地》的夸张攻击特效+RPG式伤害数字显示两大设定，问题是实际战斗当中这么一大串光影冒出来，战斗激烈的时候连人都看不到在哪，远程射不准，近战干脆就晕了。所以建议一开始看看效果过过瘾之后，要么选择“显示数位”或“显示闪光”来只保留一种效果，要不干脆选“无”，还你一个清新的战斗画面。



角色解锁心得

当玩家第一次进入游戏当中时，其实最大的任务就是解锁游戏当中的角色，毕竟本作设计了25位暮星战将，虽然并不是每一个都适合每一位玩家，但毕竟要试一下才能知道哪一个是最好，所以把他们都全解开自然是有必要的。

在本作当中，解锁角色的条件有两种，达成一种就可解锁。前一个比较简单粗暴，就是达到某个指挥等级（等于是玩家的账号等级），但是这个过程需要一定的时间，部分对应指挥等级比较高的角色——



例如克里希、迪迪和高特玩家需要花一定的时间才能玩得上。后一个解锁条件一般都是特殊条件，其中又分为几类：1. 剧情解锁，即玩家只要完成对应的剧情任务，就可以解锁这个角色。2. 累积解锁，即玩家完成一定数额的某种行为之后就可以解开，最简单的就是用某个阵营的暮星战将赢得5次竞技胜利，还有杀死50名敌方玩家等等。3. 评价解锁，基本上就只有克里希和高特有这种条件要求，前者是需要玩家把所有剧情地图都取得白银评价，后者则是高难度地图全部取得白银评价。

知道了条件特征，我们就可以整理出角色的解锁顺序，并以此来定下玩家们开始游戏时玩的游戏内容顺序。当然，因为第一种解锁条件的存在，不想要按部就班的玩家也可以爱怎么玩就怎么玩，反正只要指挥等级到了40级，所有角色都会解锁。

●解锁英雄步骤一览

1. 默认解锁英雄：奥斯卡·麦克、奥兰迪、御子、拉斯、蒙塔纳、野玫瑰、马奎斯。这7个英雄无需解锁，在完成序章之后就可以使用。

2. 剧情任务解锁：章节1对应埃希克，章节3对应卡尔达洛斯，章节6对应波尔多，章节8对应梅尔卡，高难度章节8对应迪迪。除了迪迪的获得需要玩家的合作团队足够强大（高难度的章节8打起来又臭又长还很难），其余4个角色玩家就算是单人打过普通难度的关卡也可以解锁。而在完成5个剧情关卡（又或是打完5场对战）后，可以解锁“希娜和奥鲁斯”（这是一个角色的名字，不是两个角色）。

3. 评价与任务累积解锁：完成了剧情的角色解锁后，我们可以开始尝试挑战所有高难度任务的白银评价，这个是真的不难，因为只要玩家是团队合作打，一般打通了关卡起码都会有白银评价。但是因为高难度的关卡合作是不能选关的，所以玩家需要一定的运气，得正好遇上没有打过的关卡，而且队友都选择打这个关卡或是无偏爱，才能达成。能够用这种途径解锁的角色有克里希（所有剧情地图白银评价），高特（所有高难度地图白银评价），阿提克斯（杀死800个詹尼瑞特敌人）和沃斯基·狐（赢得15场比赛或剧情任务胜利）。

4. 比赛累积解锁：在游戏当中，有5个角色是需要用特定阵营的角色赢得5场竞赛来解锁的，分别是艾尔瑞德的凯尔文，詹尼瑞特的安布拉，无赖帮的托比，暮光联盟的暴龙和维和者的班尼迪克特。问题是竞技比赛是5个人合作和另外5个玩家对抗，要是一直被猪队友拖累赢不了怎么办？实际上，制作组给予竞赛的定义，除了多人对抗，任务本身也算，所以玩家如果一直打不赢竞技比赛，就直接用对应阵营的角色打赢5场主线任务即可。相比起来，有两个角色的确只能通过竞技对抗解锁，一个是菲比，需要击杀50名敌方玩家，另一个是蕾娜，需要达成50次助攻，后者比较好搞定，毕竟帮助其他玩家攻击对手在比赛中很常见，但如果玩家用的角色定位就不是攻击手，那么要凑够菲比的杀敌数就有点难，需要积极地去尝试。同时还有一个角色的解锁条件处于任务模式和竞技模式之间，那就是盖莉拉，需要玩家杀死800个杂兵机器人后才可以解锁。在任务当中，除了第一关运算法之外，玩家对上杂兵机器人的机会不多，所以靠纯刷来解锁会有点痛苦，只能是配合上竞技模式中杀戮的杂兵机器人来凑数，所以建议还没解锁她的玩家可以多打打核熔模式，这个模式当中杀死杂兵机器人的机会是最多的。



而当搞定着最后三个角色后，玩家也就完成了所有角色解锁。



●解锁英雄条件一览

英雄名称	解锁条件1	解锁条件2
克里希	指挥等级达到36级	所有剧情任务中获得白银评价
凯尔文	指挥等级达到18级	用艾尔瑞德阵营的角色获得5场竞赛或剧情任务的胜利
卡尔达洛斯	指挥等级达到28级	完成剧情任务“变节者”
埃希克	指挥等级达到30级	完成剧情任务“运算法”
奥斯卡·麦克	默认解锁	无
奥兰迪	默认解锁	无
安布拉	指挥等级达到14级	用詹尼瑞特阵营的角色获得5场竞赛或剧情任务的胜利
希娜和奥鲁斯	指挥等级达到6级	完成5场剧情任务或竞技比赛
御子	默认解锁	无
托比	指挥等级达到24级	用无赖帮阵营的角色获得5场竞赛或剧情任务的胜利
拉斯	默认解锁	无
暴龙	指挥等级达到20级	用暮光联盟的角色获得5场竞赛或剧情任务的胜利
梅尔卡	指挥等级达到34级	完成剧情任务“噬光者”
沃斯基·狐	指挥等级达到16	获得15场竞赛或剧情任务的胜利
波尔多	指挥等级达到26级	完成剧情任务“实验”

英雄名称	解锁条件1	解锁条件2
班尼迪克特	指挥等级达到10级	用维和者的角色获得5场竞赛或剧情任务的胜利
菲比	指挥等级达到22级	击杀50名敌方玩家
蒙塔纳	默认解锁	无
盖莉拉	指挥等级达到12级	累计杀死800个杂兵机器人
蕾娜	指挥等级达到8级	在比赛中累计贡献50个助攻
迪迪	指挥等级达到38级	完成高难度的剧情任务“噬光者”
野玫瑰	默认解锁	无
阿提克斯	指挥等级达到32级	累计杀死800个詹尼瑞特敌人
马奎斯	默认解锁	无
高特	指挥等级达到40级	所有高难度剧情任务中获得白银评价



装备系统应用



基本规则

本作当中的“装备”和一般游戏当中的“装备”概念有点差异，虽然它们也是装在角色的身上，但是一来不会在角色外观上进行体现，二来对于角色的能力影响也并没有一般RPG那么夸张，当然最重要的是，这些装备不是装上去就生效，而是需要启动。

每个角色都有最多8套的装备配备栏，每个栏只能够选择三个装备，进入到游戏当中后，玩家一般来说不能立刻启动装备，而是需要消费在关卡当中获得的“星屑”，然后才能够启动装备并获得其增益。

星屑获取

星屑的获得途径很多，最简单的就是击破关卡当中大型星屑块，拾取掉落的星屑，同时杀死敌人也有机会捡到其掉落的星屑，够勤劳的玩家甚至可以操纵角色在地图上游弋，会有许多小型的星屑刷新点，只要走过上面就可以获得极少量的星屑。

装备增益

被启动之后，装备就可以正常为玩家提供增益，一件装备能够提供的增益是有限的。例如一件白色品质的装备，可能能够提供的增益就是最大生命值提高200多点或冲刺速度提高7%左右又或是装填速度提高12%这种程度的强化。虽然这些增益对于提升角色战斗力或是生存力有帮助，但绝对不至于让其性能发生惊天动地的变化。

那么如果3个装备都选择同一个增益，是不是就可以达到这个效果？理论上是这样，但装备本身的类别限制了这种做法，因为往往一种增益是由一种特定类别的装备提供，而一个类别的装备，只能在配置里放置一个。

举个例子，电池类装备（图标就是一个类似汽车电箱的设备）能够提高护盾的强度，但是玩家手上有两个电池装备，则只能选择其中一个。



不过玩家也的确有一定的方法可以堆砌增益效果，这就需要依靠装备品质的支持。

装备品质

游戏当中的装备品质分为5个档次，白色的普通、绿色的罕见、蓝色的稀有、紫色的史诗和橙色的传说。

其中白色装备基本上就只有一个增益效果，也会有一个增益搭着一个减益效果。

绿色装备往往都是两个效果，一个是类别固定的效果，一个则是有条件的额外增益效果，不一定是装备类别所对应的效果，也有可能是来自于其他类别，例如一个绿色的血清装备可以令角色的生命值恢复提高7点，而第二个效果有可能是在角色生命受到伤害后，令角色受到的治疗量提高10%。绿色装备也有可能会有第三个效果，但往往是减益效果。

蓝色装备的效果数量和绿色是一致的，都是两个增益或是两个增益搭一个减益，不过其规则和绿色的不一样，基本增益类别和第二个有条件触发的增益类别往往是同一种增益，只有减益效果是不固定的。

紫色装备的效果一般也是两个，第一个增益仍然是对应装备的类别，但第二个增益则不是，而且不像是绿色和蓝色装备那样有特定条件，两个增益都是启动了装备就生效。

传说装备往往会有三个效果，头两个效果遵循的规则和紫色装备是一致的，但是第三个效果则往往能够给予角色不一样的特殊能力，虽然不会是惊天动地的变化，但的确可以在一定程度上强化角色的战斗方式。

消耗规则

既然传说装备这么强，那让一个角色装备三个传说装备之后，岂不是可以比别人强出一截？显然开发商也想到了这一点，所以他们制定了一个规则来限制这一点，就是星屑的消耗增长。在这款作品当中，并不是说装备越好角色就越强，甚至不是说装备品质越高就越有价值，因为随着品质增强，启动这些装备所需要的星屑也在逐渐增加。

一个白色品质的装备可能只需要300点左右的星屑就可以启动，而一个传说级装备的启动消耗往往达到了惊人的1800星屑，三个传说装备就是5400点星屑。

哪怕是在打顺风局的情况下，玩家要凑齐这个数量的星屑也是非常不容易的，而且这里面还涉及到装备的另外一个问题，就是增益覆盖时间。

举一个简单的例子，一个只要300点星屑就可以启动的装



备，甚至有可能在一局比赛的最开始就被启动，虽然其提供的可能就是一个增益效果，但是整场战斗里面都在生效。而反过来，一个传奇装备，可能在增益效果上比白色的要多两个，增益比例要高一些，可能光要等到启动就得是在游戏中开始的10分钟后，而本作中的竞技比赛最长也就持续30分钟，也就是说后者的增益覆盖只有前者的3分之2，这还是在比较乐观的估计之下，要是运气不好，玩家到输了都没法获得这个传奇装备的增益。

综上所述，在选择装备的时候需要考虑的不仅仅是增益的强度和类型，还有启动的难度和顺序。一般来说，一个绿色、一个蓝色和一个紫色或橙色装备是比较合理的组合。当然除了这种方式，玩家也有一些超出常规的手段可以快速启动自己的橙色装备，这就涉及到下文要提的一个关键：减益效果。

●减益效果

光从效果上来看，没有人会喜欢减益效果，就算减益一般在一个装备上只有一项，而且带来的负面效果和增益一样是低百分比，但恐怕没人喜欢自己因为低了9%的冲刺速度而被敌人追上然后被技能眩晕最后被围殴致死吧？那么减益效果的存在意义是什么？纯粹就是为了恶心玩家或是拉低某件装备的价值？

其实并不只是这样，因为减益效果可以给一件装备带来一个很强大的“增益”：降低启动费用！

没错，只要一件装备有了减益效果，和同样品质同样增益属性的装备比起来，他们的启动费用一般会低大约200-300星屑左右。

这对于本来就要1800星屑的传说装备来说只是杯水车薪，而且这种装备一般是没有减益属性的。但是，在本来启动费用就是只有300多的白色品质装备当中，一个具备减益效果的装备，启动的费用往往会降为0！没错，就是意味着玩家只要一进入游戏，就可以立刻选择启动这件装备，不需要付出任何星屑。

而在装备类别当中，星屑提取器这个类别的效果，就是让玩家每秒获得一定额度的星屑，一般不会太多，到每秒3点就很不错了。但是如果是一个有减益效果的白色品质星屑提取器，就可以在开局0星屑启动，然后源源不断地为玩家供给星屑。以每秒2点星屑为例，一分钟收益就是120点，听起来不算很多，但本作当中一场战斗如果不是一边倒，起码打个20分钟，那就是2400点，足够玩家启动一个传说装备有余了。而且期间玩家自己也不可能一点星屑都获取不了，这样算来，就算玩家放弃了一个装备位置用来快速获取星屑，换来了可以在中期——打得顺一点搞不好是前期就启动了一个传说装备，还是非常不错的。

至于启动后多出来的星屑，玩家既可以有野心一点，把最后一个装备槽放上史诗甚至是另一个传说级别的装备，也可以务实点放个降低部署物费用的装备，专心用额外的星屑搞好后期，也是对于战斗大有帮助。



玩法心得

自游戏发售以来，稀饭我曾无数次看到对于《为战而生》的评论里，提出过“玩法单调”这个评价。老实说，以一个《边境之地》的老玩家来看，这个观点是有合理之处的，毕竟我们对于Gearbox总是有一种潜在的期待，认为他们会再次带给我们一个充满了热闹的枪战、逗趣的角色和搞笑的对话的作品。从这个角度来看，《为战而生》继承了这些特点，但是却显得有点用力不足，算上序章只有9章的剧情关卡和三个对战模式中共计只有6张对战地图，按照我们所习惯的标准，的确算不上丰富。

但平心而论，如果Gearbox想要给我们另一个《边境之地》，那他们直接做《边境之地3》就好了，又何必再开一个新的品牌冒不必要的风险？所以当我们尝试这款游戏的时候，必须得定好一个前提：这不是一款《边境之地》续作，而是一款原创的新类型游戏。

事实上，如果我们从角色扮演或者是主视角射击游戏的角度看，觉得《为战而生》显得有点单调的话，那我们换上MOBA眼光再去审视它，就会发现这款作品已经是超出常规般地丰富。某种程度上和这款作品算是同类型的《英雄联盟》和《刀塔2》比起来，很难说哪一边的内容会更丰富一些，毕竟它们的核心都是多人竞技，乐趣是建立在大家于同一个结构的场景当中，不同玩家操纵着不同的英雄进行配合的过程。这个过程可以说是千变万化，也可以说是一成不变，一切都要看玩家对于游戏乐趣的定义是什么。

因此当我们要去尝试这款游戏的时候，不妨先抛开自己心中曾经有过，但其实并不符合游戏本身定位的期待，带着纯粹的玩家眼光去接触它，才能够触及到它的乐趣核心所在。

接下来，让我们说说这款游戏该怎么玩。



基本概念



首先，虽然这款作品里有超过一半以上的角色拥有枪械或类似的远程攻击手段，部分人甚至还可以瞄准射击，但这里笔者可以很负责地说，这不是一款主视角射击游戏。如果一个玩家抱着玩FPS的心态和习惯来进行这款游戏，既不会让自己高兴，也不会令队友满意。

为什么不能当FPS玩？其中一个关键点——尤其是对于习惯了《COD》等快节奏网战的玩家来说，就是除了在非常前期的时候，大部分情况下你基本上无法在单对单的时候迅速杀死敌方玩家，如果对方一

心想要逃就更是难上加难。

笔者不排除部分枪法如神的玩家可以做到连续爆头来重创对方，但是在游戏当中保命的手段很多，场景的结构也不同于一般的网战地图，所以FPS的打法并不能完全地照搬过来。绝大多数情况下，只有通完玩家之间的配合，才能够顺利地达成快速杀敌，尤其是5V5的团战当中，一个恰到好处的集火就可以带走对方一个角色，要是对方的其他玩家心理素质和技术不过硬，这么一下就可能导致全面崩盘。

所以在《为战而生》里，玩家的个人战斗力固然重要，但是却是要为整体团队而服务。一意孤行不但有损整体战斗力，玩家自己玩起来肯定也不痛快。当然，《为战而生》和传统MOBA还是有一点差异，就是战场之间离得还算比较近，尤其是侵袭模式，两条进攻线路基本上是贴在一起，所以玩家如果个人能力够强，当个拦路虎也的确是可以的，但这最多算保证我方不容易失败，远远没到一个人就能左右战局的地步。

另外一个重要的地方就是“进与退”。传统FPS多采用的是晕血系统，也就是玩家在受到严重伤害的时候，只要一段时间内不受攻击，生命值就会迅速恢复到最大值。但是这个逻辑并不完全适用于《为战而生》里的角色，大部分暮星战将受到伤害后是没有手段直接恢复自己的生命值的，只有护盾可以在一段时间不受伤害后恢复，而护盾的抗打击力能力和数值往往都远低于生命值。所以在一场战斗之后，玩家如果成功杀敌，往往会让自己的生命值受损，这时候靠着薄薄一层护盾来清一下杂兵可能还算凑合，要是还碰上其他敌方玩家或是复活后重新投入战场的敌人那就很容易九死一生了，所以敌人死了，玩家也可以考虑帮着我方杂兵清一波敌人，然后就传送回主基地休养生息。比起传统MOBA，本作的主基地回血更干脆利落，传回基地瞬间满血，玩家损失的就只有跑回前线的时间，这一进一退之间的收益是远远大于死赖在战场中心的。

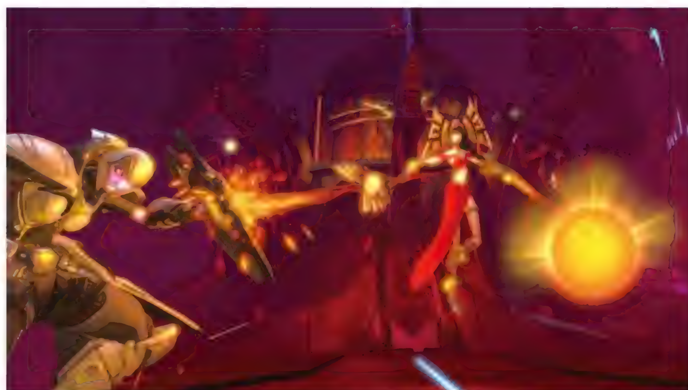
另外，刚才说的部分其实是“退”，而“进”则关系到进攻时的团体意识。要进，就一起进，要退，就一起退。善用自己的技能给队友掩护，而不是当做杀伤技能一水儿打出去。正如前文所说，这游戏里单一个角色往往秒不了人，而技能附带的眩晕、浮空和减速效果却往往可以在关键时刻救队友一命。哪怕看似没有控制能力但是威力强大的必杀技关键时刻就算是用于逼走敌人也得用，因为在游戏里死掉一个角色起码得花上十几秒复活，人手的真空是没法迅速填不上的，而被救下的队友就算立刻传送回主基地再跑回来也花不了这么多时间。



技能特性

在《为战而生》当中，有些常规的技能特性是需要玩家去掌握其用法的。一个最典型的例子就是击退，像是波尔多的技能1“矮人冲锋”就是一个典型的例子。按照我们常规的思维，这个技能就是用于打退敌人或是深入敌阵。但是从团队战斗的策略来说，这种用法除非是用来拯救被敌人近战单位靠近的远程队友，不然要慎用，毕竟除了把玩家自己置身于危险之外，这种把敌人往队友攻击范围外推的方式，其实是下策。

相比起来，把敌人往队友群里撞也是一种用法，而显得有用多了，玩家既可以把敌人送到队友的刀口上，也能够让自己快速追上去围攻兼补刀。但是波尔多是个近战角色，他要怎么绕敌人背？本作给战场设计的双通道就是给这种场合使用的，当双方注意力都在冲突中心的时候，只有近战手段的波尔多与其顶在第一线，倒不如发挥自己皮粗肉厚的特征，绕到后方对敌人发动突击，然后立刻举盾护身，尽量在敌人的火力之下保存自己，只要队友能够成功宰掉对方的一员，那就算玩家自己最后也葬身敌手，也算是一血换一血，不亏。而且说不定敌人为了救队友把大招都放了，可以削弱他们的爆发力。



类似的能力还有浮空，也是一个需要慎用的技能，原因无它，这是个主视角游戏，敌人飞起来了到落下的过程当中，队友如果没有事先经过提醒，火力是跟不上浮空的节奏的，乱用等于是打断伤害输出节奏。而对于近战单位来说，这下更恶心，因为打着打着单位就飞天上去了，极近距离又没有余光可以利用的情况下，鬼知道敌人飞哪去了，方向感差一点的直接就找不到目标了。相比起来，有一些场合浮空就是必须要用的，例如有敌人在发动大范围攻击，像是拉斯的必杀技这种，一个浮空就可以让他少掉一轮输出。还有像是马奎斯的必杀技，发动射击前如果被打了次浮空，基本上就没法打准到目标身上去了，而有浮空性能的技能却往往只是普通技能，拿来换走一个必杀技肯定是不亏的。

至于效果更霸道的眩晕，这里就不多说了，该怎么用应该是最直观的一个，也是最苛刻的一个，用好了就是神技，可以保证对方被集火一波带走，没用好就是纯粹浪费，还不如拿来打雇佣兵召唤点的怪物。

搞好经济

要说《为战而生》的缺点之一，就是经济系统比起一般MOBA有所简化，上一个在这方面做得太漫不经心的作品就是暴雪的《风暴英雄传》，结果就有不少玩家觉得少了点MOBA的味道，让人只能在正面战场上对抗对方，而不是靠着装备和高价消耗品的压制来在比较RPG的层面胜过对方。

这个问题也出现在了《为战而生》当中，比起传统的MOBA，这款作品本来装备系统就有了一定的简化，而在让玩家能够花费战场内货币的途径设计上也比较单一，造成的一个情况就是，本作当中基本上是没有“打野”这个负责给团队经济带来稳定收入的位置。

但这并不等于玩家就不需要在



乎经济情况，因为虽然战场上没有了野怪，却有着大大小小的星屑刷新点，和许多需要消费星屑来去制造和强化的设施。例如在战场中央区域会有一个公共炮塔，哪一方抢先在那里建一个炮台，就可以让自己一方在中央区域的争夺上得到优势。又例如侵袭模式中我方的蜘蛛哨塔附近都会有炮台留给玩家去建设和强化，这样就算敌人攻入了哨塔附近，也会面临多方面的火力打击。

所以虽然没有打野这个位置，但负责后勤的角色却应该是有的，装备当中也配合着这种需求，设立了星屑收集器和扳手这种能够定期提供金钱和降低部署物花费的装备类别，进一步强化专精于这个方向的玩家的表现。所以如果玩家厌倦了正面战场的猛攻，也可以考虑走这个方向。

具体方法如下：选一个精通范围攻击的角色，平常跟随大队，除了救场，把注意力放在清除敌人的兵线上，降低队友面对的骚扰。等兵线清完战斗进入冷场时期时，立刻后撤，快速绕场收集星屑，优先启动生产星屑和降低部署物需求的装备，然后开始搞后方建设。先铺好前方炮台和补给站，然后是看准我方兵线推进的时候配合召唤大型杂兵。如果队友没有配合，那就自己前去杀死佣兵召唤点的敌人，召唤出强大杂兵配合推线，一波打完之后又可以后撤继续搞后勤。比起单纯的正面对攻，这种玩法习惯了之后也有着其自身的乐趣所在。

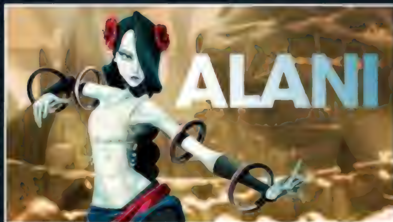
当然，上述说的只是侵袭模式的经济逻辑，到了占据和核熔模式当中，思路又会有所变化，玩家需要根据模式当中的实际情况来去调整自己的打法。

关于《为战而生》的打法心得，还有许多许多，毕竟本作是一款竞技类游戏，人的思维可能性总是无穷的，所以本次“特快专递”中介绍的心得只能算是入门级。希望在日后的杂志上还有机会和大家讨论游戏更深层次的玩法心得。

新角色注目

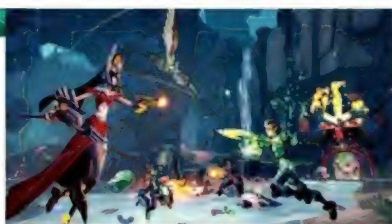
虽然游戏只卖了一个月左右，但《为战而生》已经公布了一位新的角色：阿蕾妮。这位新的暮星战属于艾尔瑞德阵营，本身是一位能够使用水的力量去治疗队友的武僧，相信使用体验和同样是治疗者的御子会有一定的相似之处，但又会有着自己的特色。如果玩家购买了本作的豪华版（含季卡），那就可以获得一把角色解锁钥匙，能够用于解锁阿蕾妮，而且能够提前玩上这个角色。而没有购买季卡的玩家也不必担心，只要用游戏里的虚拟货币信用点，也可以解锁这个角色，需要的数额是 4,7500 点，算不上少，但至少还是免费的。

这里友情提醒一下买了季卡的玩家，角色解锁钥匙除了能够用来解锁阿蕾妮，也可以用来解锁其他角色，但是鉴于原有的角色都有便利的解锁条件，严重建议不要用在他们身上。之后推出的其余四个新英雄也是会通过这种方式直接送给购买季卡的玩家，所以如果钥匙用错了地方，就只能乖乖刷信用点来买了。



成就/奖杯攻略

综述



仅仅是从技术上来说，《为战而生》的成就 / 奖杯都不难，并没有什么非常绕的要求，勉强要说比较难就是“人人有份”，要正好给每一个暮星战将都来个致命一击还是要些运气配合的，毕竟本作的私人对战当中是不能够解成就 / 奖杯的，只能用公开对战刷。然而仔细考究起来，本作的全成就 / 白金之旅又是麻烦得要死，原因无他，就是太太耗时了。别的不提，光是一个把指挥等级 100 级就得花上玩家们不少时间，而且 25 个暮星战将都有对应的传奇挑战需要解锁，虽然单一个角色的挑战解起来还不算是特别费事，来上 25 次也得花好些功夫。这让本作的全成就 / 白金显得没有太大技巧发挥空间，只要玩家静心去打就好，反正花上超过 100 个小时，总是能够拿全。不过这里也要提醒一下，在本期杂志截止时，本作已经快要开始增加新人物，成就 / 奖杯可能也会随之而增加，所以如果各位玩家在乎完成率，那么又得去好好刷一番了。

名称	点数/杯种	解锁条件
宇宙救世主	白金	获得此奖杯外所有奖杯。
为战而生	50/银	升到指挥等级100级，获得为战而生称号。
恶者永无宁日	100/金	取得30场剧情任务或对战比赛胜利。
硬核孤星战争英雄	50/银	以硬核难度完成所有剧情任务。
高级孤星战争英雄	50/银	以高级难度完成所有剧情任务。
任期	50/银	在所有对战地图上赢得比赛胜利。
指挥官和收藏家	100/金	使用所有25个暮星战将游玩至少一场比赛或任务。
尊敬的奥斯卡·麦克四世男爵领主阁下	50/银	通过完成挑战收集25个称号。
英雄先锋	50/银	完成一场竞赛或任务并使一名暮星战将达到15级。
完美主义者	25/银	在不损失任何生命的情况下完成一个剧情任务。
1，2，3，4，再来一次	25/铜	达成5次双杀。
见证我的死光和绝望	25/银	激活一件传奇装备。
孤星哨兵	30/银	在剧情任务中取得黄金评级。
人人有份	10/铜	对每个暮星战将至少使出一次致命一击。
盛装打扮	10/铜	单个任务或比赛中激活3件史诗级或以上装备。
成长然后征服	10/铜	在比赛中启动一次变异。
新人见面	10/铜	完成一个解锁暮星战将的挑战。
人多力量大	10/铜	以完整的5人队伍进入配对。
鲜花之怒	10/铜	完成野玫瑰所有的传奇挑战。
麦克兄弟会	10/铜	完成奥斯卡·麦克所有的传奇挑战。
刀锋之主	10/铜	完成拉斯所有的传奇挑战。
钛金花花公子	10/铜	完成马奎斯所有的传奇挑战。
寸土必争	10/铜	完成御子所有的传奇挑战。
我只有这个名字	10/铜	完成蒙塔纳所有的传奇挑战。
女武神崛起	10/铜	完成蕾娜所有的传奇挑战。
竞技场之王	10/铜	完成卡尔达略斯所有的传奇挑战。
爱情与火焰，死亡与热吻	10/铜	完成奥兰迪所有的传奇挑战。
优雅的工程学	10/铜	完成菲比所有的传奇挑战。
飞翔男孩	10/铜	完成班尼迪克特所有的传奇挑战。
狗熊和啤酒	10/铜	完成波尔多所有的传奇挑战。
永生之母的女祭司	10/铜	完成安布拉所有的传奇挑战。
恨死熔炉了！ :)	10/铜	完成埃希克所有的传奇挑战。
我和我的宠物	10/铜	完成希娜与奥鲁斯所有的传奇挑战。
祈愿星的游魂	10/铜	完成盖莉拉所有的传奇挑战。
终极暴寒	10/铜	完成凯尔文所有的传奇挑战。
混乱之治	10/铜	完成阿提克斯所有的传奇挑战。
曾经和未来的冠军	10/铜	完成暴龙所有的传奇挑战
焦虑、愤怒和可爱	10/铜	完成托比所有的传奇挑战。
舰长大人	10/铜	完成高特所有的传奇挑战。
迷路的小艾尔瑞德	10/铜	完成梅尔卡所有的传奇挑战。
间谍女王	10/铜	完成迪迪所有的传奇挑战。
坏脾气	10/铜	完成克里希所有的传奇挑战。
大难不死的麦克	10/铜	完成沃斯基·狐所有的传奇挑战。
生意兴隆	10/铜	以任意难度完成破坏者任务。
极端手段	10/铜	以任意难度完成实验任务。
零点行动	10/铜	以任意难度完成运算法任务。
野狼先生的狂野之旅	10/铜	以任意难度完成虚空边缘任务。
神典遗产	10/铜	以任意难度完成档案任务。
士兵突击	10/铜	以任意难度完成变节者任务。
陷阱和宝藏	10/铜	以任意难度完成守卫任务。
暴君陨落	25/银	完成所有其他剧情任务后打败兰登。

UNCHARTED 4 A Thief's End

当读者们拿到这期杂志的时候，大部分读者想必已经把《神秘海域4 贼途末路》给通关了吧。上期由于时间关系只能给出最高难度流程，这期的研究部分将会给读者带来本作的全收集位置、难点奖杯讲解以及本作的多人部分详解。

文 三日月　美编 心の永恒

本文对应游戏版本：1.04　本文对应语言版本：简体中文

PS4	神秘海域4 盗贼末路	SIE	动作冒险
	Uncharted 4 A Thief's End		中文版
	2016年5月10日	本地1人/在线多人	对应年龄：16岁以上
	售价为398港元		

全收集位置一览

序章

本章没有收集。

第一章 冒险的诱惑

本章没有收集。

第二章 地狱之地

收集	位置
宝藏1	和典狱长的对话结束后，玩家会来到一座高塔前。按照流程玩家需要先获得绳索，绳索的所在地旁边有一口枯井，宝藏在枯井内。
宝藏2	第一次进到塔内后，收集在刚进到塔内的房间内。

第三章 马来西亚的工作

收集	位置
宝藏3	初始位置右边的枯树下。
宝藏4	继续往右游，宝藏在一个洞穴里。
宝藏5	货柜右侧的海草后。
对话1	捞起货柜后，货柜旁的工人。
对话2	货柜旁的平台上的工人。
宝藏6	上一个对话完后，旁边的柜子上。


宝藏4

第四章 平凡的生活

本章没有收集。

第五章 赫克特·阿卡扎尔

本章没有收集。

第六章 一日为盗……

收集	位置
宝藏7	章节开始后一路往前走，左前方的悬崖边
宝藏8	一路攀爬后会遇到警卫，警卫离开后到达果园。果园某间屋子的窗子旁。
对话3	在果园里可以和山姆触发一段对话。
对话4	利用绳子荡到对面后，玩家需要爬上左边的柱子继续前进，在爬上柱子前，会有一段与山姆的对话。
宝藏9	换上礼服后，返回苏利文刚才所在的房间，宝藏在架子上。
宝藏10	右边阳台的角落里。
对话5	与阳台上的山姆有一段对话。
宝藏11	进入地下室后，在离开仓库前，出口左侧的箱子后。
宝藏12	离开仓库后，在梯子下的阴影里可以找到宝藏。
宝藏13	从通风口出来后，直接往左边的阳台下跳。之后玩家需要从另一旁才能攀爬回到原处，在中途的屋顶上。
宝藏14	拿到上一个宝藏后继续前进，爬上山姆踢下的梯子后，跳到左边的平台，之后再跳到右边的阳台上就能找到宝藏。值得注意的是，一旦跳跃失败，玩家就需要重打这一章才能再次获得这个收集，玩家可以在跳跃之前先存档以防万一。
宝藏15	触发苏利文与雷夫相遇的剧情后，回复操作内森后，利用横杆跳到对面的平台上，在平台边缘落下就能找到宝藏。


宝藏11-1


宝藏11-2

第七章 灯熄

本章没有收集。

第八章 亨利·埃弗瑞之墓

收集	位置
宝藏16	章节开始后往左前方的山上跑，在左侧尽头的地上。
宝藏17	回到章节开始处，往右边的山下走，宝藏在洞穴里。
宝藏18	在遇见第一波敌人后，玩家需要推动箱子作为垫脚才能继续前进。在前进之前，场景右侧的悬崖边。
宝藏19	用箱子爬上去后，在右侧有一个隐藏的石洞，利用炸药把箱子炸烂后进去可以找到宝藏。
宝藏20	在需要通过不停滑坡才能前进的场景中，在场景的最深处，从边缘落下后可以在悬崖下的洞穴里找到宝藏。
宝藏21	来到山顶被关上的大门前，先不要打开大门。从大门的左侧可以爬上去，在上层的雕像前可以找到宝藏。


宝藏20

收集	位置
日志条目1	在到达墓场后，入口左侧被掘开的墓地。
笔记1	进入地下墓室后，左侧的地面上。
宝藏22	地下墓室左侧的房间里。
对话6	调查地下墓室的十字架后，和山姆有一段对话。
日志条目2	解开星座谜题后，在门前站一会后，会有一段与山姆的对话，对话后自动增加条目。
对话7	详见"日志条目2"。
宝藏23	穿过布满敌人的墓地后，玩家会再次遇到一批敌人，在这个场景的下方有一个洞穴，在洞穴里可以找到宝藏。
宝藏24	在把山姆送往上方后，在该位置的相反方向有一个洞穴，宝藏在洞穴里。
宝藏25	在山姆帮助内森爬上悬崖后，原路返回（就是山姆之前来的方向），在左方的悬崖下可以找到宝藏。
宝藏26	在通过几条横木来到对面后（下方还有一沉没的海盗船），在阶梯的下方阴影处。

第九章 证明实力之人

收集	位置
日志条目3	章节开始后前面的笼子处。
宝藏27	在吊桥前的区域内，下方有一个洞穴，宝藏在洞穴里。
日志条目4	解决轮盘谜题后，内森需要把手伸进洞里把门打开，门打开后调查那个洞。
对话8	解决轮盘谜题后，往前走到悬崖边，呆一会会有一段与山姆的对话。
宝藏28	解决轮盘谜题后，前进的道路右侧有一个悬崖，仔细观察能看到一个可以利用绳索的横木，荡到对面的平台可以发现一个宝藏。
宝藏29	利用绳索荡到对面后，左方悬崖下，需要扒在边缘往下爬才能找到。
宝藏30	看完娜蒂恩和雷夫的剧情后，在下一个区域一个倒下的修女石像后，玩家需要蹲下才能拿到。
宝藏31	利用箱子攀爬后，通过洞穴能来到刚才区域的上方，沿着边沿爬下去就能找到（这个宝藏很早就能看到，在要之后才能获得）。
宝藏32	之后玩家需要利用绳索固定在铁箱后才能继续前进，宝藏在铁箱后的角落处。
笔记2	继续前进，在"跷跷板"机关前的骷髅处，由于在必经之路上因此很难错过。

第十章 十二座塔

收集	位置
宝藏33	必经之路上会遇到一个遗迹，宝藏在遗迹的二层。
宝藏34	在来到第一个大场景后，左侧会有一个瀑布，进入瀑布内，利用绳索把箱子拉下来当垫脚爬上二层后找到。
笔记3	宝藏34的旁边。
日志条目5	在第一个需要下车把车和树连接的场景，山姆会与内森一同下车。调查左上方塔的地面。
宝藏35	上一个收集，塔的二层。
宝藏36	继续前进后可以在下坡发现另一个遗迹，宝藏在遗迹中。
宝藏37	在通过一个落差后，在上方有一个弯道，下车穿过弯道旁的石头即可找到宝藏，弯道处还有一个石冢。
日志条目6	在第一个大型战斗场景，中央有一座高塔（高塔顶上还有一个狙击手）。高塔的底层有一扇门，顺着门上炸弹的引线可以找到引爆器，引爆炸弹后调查门后地上的图案。


宝藏40、笔记4

收集	位置
宝藏38	通过上一个场景后继续前进，在中途路边一个遗迹的二层。
宝藏39	在进入第二个大场景后，远方左边有一个遗迹，玩家需要利用车作为垫脚并使用枪攻击火药桶才能进到遗迹内，宝藏在遗迹内。
宝藏40	大场景右方的尽头有一口枯井，在爬进枯井前把车的绞车也拿上，利用绞车拉断井里的柱子后，利用柱子跳跃在平台上就可以找到宝藏。
笔记4	同样是在枯井下，该区域内还有一张笔记可以收集。
宝藏41	在大场景左方的山顶上的遗迹中，从一旁的小路可以开车上去，跟着石冢走就可以到达这里。
宝藏42	在大场景探索时，观察天空能看到黑烟，顺着黑烟走能发现另一个存在敌人的场景。在该场景中央有一口井，用枪打爆炸药桶可以到达井内。实在找不到的玩家的玩家可以在通关后选择“战斗选择”，然后选择“火山废墟1“即可直接到达这个场景。
宝藏43	另一处黑烟的所在地，玩家需要通过隧道才能到达，宝藏在右侧的房间内，玩家需要引爆门上的炸弹才能进去找到宝藏。玩家可以直接选择“火山废墟2”来直接到达这个场景。
日志条目7	在必经之路上能在路旁看到一个灯塔，灯塔就是日志条目。
对话9	在灯塔前有一段与山姆的对话。
对话10	在灯塔下还有一段与苏利文的对话。
宝藏44	灯塔顶端。
日志条目8	在遭遇吊桥必须下车的时候，右方高塔一层的地面上。
宝藏45	在到达最后一座高塔后，高塔前左方的木箱后。
宝藏46	利用炸药桶炸开墙并打开门后，沿着楼梯往下走之前的房间内，左边墙壁的箱子后。
宝藏47	获得上一个宝藏后，右边墙边还有3个箱子，摧毁箱子后能找到宝藏。

第十一章 近在眼前

收集	位置
宝藏48	章节开始后，下楼梯左方有一个小巷子，宝藏在巷子里。
宝藏49	市集右方有一位小贩，连续和他对话（△键），重复几次“讨价还价”后获得。
对话11	和狐猴互动后，走几步后狐猴会再次出现，此时会有一段与苏利文的对话。
宝藏50	进入钟楼后，第一个房间左方角落的雕像上。
宝藏51	钟楼的顶层，在调查顶端大钟前，玩家可以继续往上爬，在上层的阳台上。
宝藏52	从顶层上安全落下后，在大钟的残骸中可以找到宝藏。

第十二章 在海上

收集的分布可以参考后文的海域地图，以下只给出收集的具体位置。

收集	位置
笔记5	左前方有一个岛屿和一艘沉船，在岛屿的残骸上可以找到笔记。
日志条目9	调查岛屿旁的沉船。
宝藏53	沉船的船舱中，需要潜水才能获得。
日志条目10	正前方的中央岛屿沙滩上有一个十字架，调查十字架。
笔记6	十字架旁边的洞穴里。
宝藏54	拿到上一个收集后，开着船沿着岛的边缘来到正后方，有一个长满草的海岸，宝藏在海岸上。
日志条目11	在右方有一个坐落着高塔的岛屿（主线流程），沙滩上有一个骷髅。
宝藏55	骷髅左边岩石下有一个宝藏。
宝藏56	骷髅左边沙滩尽头的洞穴里。
宝藏57	高塔岛屿背面的岸上。
宝藏58	中央岛屿背面的高台上，需要用船作垫脚才能跳上去，主线会经过这里。
宝藏59	在看到被阻塞的入口后，入口右边深处。
宝藏60	在与山姆分开行动后，跳到对面的平台后，在洞穴里可以找到宝藏（在与山姆汇合前）。
对话12	与山姆汇合后，在悬崖边上有一段与他的对话。
宝藏61	主线来到一座高塔前，高塔的底层。
宝藏62	爬到高塔顶上后利用绳索荡到对面的平台上，先不要沿着滑坡下去，沿着边缘可以攀爬到左方的平台上。
宝藏63	沿着滑坡滑下去后，先不要继续前进，转左来到悬崖边上，仔细观察远方有一个利用绳索前进的地方，跳到平台上就能找到宝藏。
日志条目12	拿到上一个宝藏后，回到刚才的地方，不要沿着滑坡前进而是沿着右边的平台下去，调查远方的持枪雕像。
宝藏64	利用绳索绑上持枪雕像后，荡到雕像处，宝藏放置在雕像的脚下。
日志条目13	来到最底层后，调查其中一个房间中央的一个城市的微型模型。
对话13	将两个房间内所有可调查的东西调查后（箱子、蓝图、模型以及壁画），会触发一段与山姆的对话。
宝藏65	模型所在房间还有一个宝藏，需要游泳才能到达。
日志条目14	在最后埃弗瑞的雕像前，先不要上去，雕像可以调查。


日志条目12

第十三章 孤立无援

收集	位置
宝藏66	醒来后，操作回复正常后攀爬到的第一块大石壁，宝藏在右方的石壁上。
宝藏67	利用绳索穿越瀑布后，在瀑布后能找到一个宝藏。
日志条目15	穿越瀑布后，玩家前进必经之路上的骷髅。
宝藏68	取得上一个收集后，玩家需要涉水前进，必经之路上左方能找到一个宝藏。
笔记7	离开洞穴后，在左方的骷髅处能找到笔记。
日志条目16	调查上方吊着的骷髅。
笔记8	在遭遇第一批敌人并利用绳索离开该区域后，下一个区域的骷髅处，相当明显很难错过。
宝藏69	拿到笔记8后继续往左走，在左边小路的深处。
宝藏70	和山姆汇合后，玩家需要蹲着前进，在前进的道路上有一条往右的下路能下落到一个新区域，宝藏在那个区域的下层，同样需要蹲着才能进去。

第十四章 在乐园与我相聚

收集	位置
宝藏71	章节开始后先不要下去，往右边的窗户处攀爬过去，宝藏在推车处。
对话14	跳下去后能触发一段与山姆的对话。
笔记9	右边有一铁匠铺，二层房间的桌面上。
对话15	调查铁匠铺一层的海盗剑，之后会触发与山姆的对话。
对话16	场景左侧酒吧二层，调查椅子能触发一段长对话。
日志条目17	调查右侧马坊的马骨。
对话17	取得上一个条目后，会触发一段对话。
日志条目18	调查马坊右边的石碑。
宝藏72	石碑后的商店一楼。



■从图上的标记荡绳子过去后即可找到宝藏。

收集	位置
日志条目19	接着继续前进，调查路上的海盗雕像。
日志条目20	雕像后有一个执行刑罚的装置，山姆会过去“感受一下”这个装置，和他对话后就能获得这个条目。
对话18	和上一个条目同时获得。
宝藏73	在雕像后方监狱的牢房里。
宝藏74	从黑暗的洞穴里沿着梯子往上爬，在右方岔路的尽头。
笔记10	在遭遇敌人后来到下一个场景，笔记在玩家刚进入场景的桌子上。
宝藏75	取得上一个笔记后往左边的墙上爬，很容易就能找到宝藏。
宝藏76	再次遭遇敌人并来到下一个场景，玩家会看到一座别墅。在进入别墅之前，往右边边沿往下爬，有一个可以用绳索前进的地点，利用绳索过去后能找到宝藏。
宝藏77	从破窗进到别墅后，利用绳子荡过去后左边有一个房间，宝藏在房间内。
宝藏78	来到大厅后，宝藏在二层的桌子上。
对话19	来到庭院后能触发一段与山姆的对话。
宝藏79	庭院右侧的障碍后。

第十五章 莱博塔利亚的盗贼们

收集	位置
日志条目21	调查场景中央的雕像头部。
对话20	上一个收集左边区域有一段与山姆的对话。
笔记11	调查场景中的抽屉、木柜或者箱子，笔记11到13的获得位置并不固定，只与玩家的调查次数有关。
笔记12	同上。
笔记13	同上。
对话21	调查场景一定次数后，会触发与山姆的对话。
宝藏80	场景中有一个倒下的书架（必经之路），书架下有一个宝藏。

第十六章 德雷克兄弟

收集	位置
宝藏81	初始位置右侧喷水池旁的板凳旁。
对话22	进入别墅后，从阁楼下来后左边会有一扇可以打开的房门，进门后调查桌面的物品会触发一段与山姆的对话。
宝藏82	在触发发现木乃伊棺材的动画后，在这个房间右后方的楼梯上能找到宝藏。
对话23	进入别墅大厅后，大厅后方的房间里能找到一本《臭名昭著之海盗的恶行通史》，调查后能触发一段与山姆的对话。
对话24	上一段对话结束后立即触发，这个对话会在山姆离开房间后消失，因此在触发对话23前先等一下山姆进房后再触发。
宝藏83	在和山姆“自拍”后，玩家需要爬上书架，爬上书架后先不要急着前进，跳到反面的二层可以找到宝藏。

第十七章 无论是好是坏

收集	位置
对话25	帮助伊莲娜爬到上层后，来到上层后不久就能触发对话。
宝藏84	触发对话后，玩家的左侧地面上。
对话26	继续前进一会，会有另一段与伊莲娜的对话。

收集	位置
宝藏85	在遇到两个敌人的攻击后，玩家原路返回（即刚才塌桥的另一边），沿着边缘往下爬就可以找到宝藏。
对话27	继续前进后又能触发与伊莲娜的对话。
对话28	上一段对话结束后就能触发。
日志条目22	取回车子后，在第一次遭遇大水车的时候，调查水车。
宝藏86	伊莲娜帮助你拉断柱子后，攀爬到上层的房间，宝藏在房间的阳台上。
宝藏87	目睹伊莲娜撞飞敌兵后，升降机右侧的悬崖上。
宝藏88	飞车跳过断桥后，继续前进，在右侧能看到一条较为明显的小路，下车步行进去后在房间后就能找到宝藏。
笔记14	在上一个宝藏旁的房间内。
宝藏89	最后一个大水车右侧房间的上层。
对话29	搭乘升降机途中，几乎不可能错过。
对话30	同上。
日志条目33	车子“壮烈牺牲”后，上岸后往下走，观察远方的断桥。
笔记15	继续前进，往上攀爬的途中，右侧的骷髅处。



第十八章 新德文

收集	位置
对话31	章节开始后，调查左侧的木架。
对话32	来到场景的中央，会有另一段对话。
宝藏90	初始场景的左侧。
宝藏91	在木杆间跳跃的时候，右侧尽头的木杆上的笼子里。
宝藏92	掉进水后，场景左侧的角落里。
笔记16	途经的第一座破房子里的睡房里。
笔记17	来到激流处，河流右侧亭子的尸体下。
对话33	调查尸体后，会有一段与伊莲娜的对话。
宝藏93	在笔记所在地河的另一边的地面上。
对话34	屋顶倒塌后，玩家会与伊莲娜一起掉进水里，在水里呆一会后会有一段对话。
宝藏94	对话过后，在屋子入口处的水底下。
宝藏95	进入屋子后，在走廊的沙发后。
日志条目24	走廊处还有一个大花瓶可以调查。
笔记18	之后玩家会进入到一个房间，调查桌面。
日志条目25	在饭厅触发剧情后，调查海盗们的尸体。
笔记19	同一个场景，饭桌上有一张笔记。
笔记20	饭厅外的火炉里。
宝藏96	在看到几门放置在屋子前的大炮后，继续深入就能看到宝藏。
对话35	进入到埃弗瑞的大宅后，会有一段与伊莲娜的对话。
笔记21	流程中伊莲娜会交给内森，不会错过。
宝藏97	在尽头的房间，搜索山姆行踪的过程中，二层的桌子上。



第十九章 埃弗瑞的陨落

收集	位置
宝藏98	首次遭遇爆炸木乃伊后，玩家需要沿着滑坡一路往下滑，中途还会遇到一次木乃伊和滑坡，之后在玩家的前方有一个洞穴，宝藏在洞穴里。
宝藏99	第一次遇到敌人后，玩家会与伊莲娜合力打开一扇门并找到一张笔记，之后会遇到两座鱼人雕像，雕像左边隧道的尽头能找到宝藏。

第二十章 无路可逃

虽然在章节选择中玩家会看到本章节有两个笔记可以收集，但实际上本章只有一个，下一个实际上是在第二十一章。

收集	位置
宝藏100	看到船的残骸后，继续前进后能在右边发现一块岩石，爬上去后再跳到对面的石头上（此处跳跃难度较高，需要在空中按住□键）。
宝藏101	和山姆、伊莲娜以及苏利文汇合后，进入村庄左侧的房间里。
宝藏102	在需要推车作为垫脚的场景中，右侧水边的屋子可以在下面的破洞里进去，进去后就能找到宝藏。
笔记22	和山姆分开后，继续前进能看到右方有一建筑，一层能找到一张笔记。
宝藏103	上一个收集所在地的二楼。
宝藏104	左侧破屋里，上两个收集的破屋里。

第二十一章 兄长的保护者

收集	位置
宝藏105	章节开始玩家需要爬上悬崖，荡绳索的时候先不要荡到对面，回头荡到反面的平台上可以找到宝藏。
笔记23	玩家在攀爬途中会发现一个废弃的营地，营地旁的骷髅处。
宝藏106	玩家进到洞穴后，经过不断的攀爬和下落后会来到一处地面有水的场景，宝藏在该场景一块石头上。
宝藏107	在正下方看到埃弗瑞海盗船的时候，玩家需要利用绳子，仔细观察右侧会看到一个小洞穴，荡到洞穴里就能找到宝藏。
宝藏108	最后来到另一个地面有水的场景，玩家需要潜水继续前进，在潜水前，宝藏在右侧的暗处。

第二十二章 盗贼末路

收集	位置
宝藏109	在游泳前往埃弗瑞海盗船的途中，右侧水底的洞穴里。

终章

收集	位置
对话36	在码头处和狗对话两次。

奖杯心得

宝刀未老

解锁条件 用玩具枪击中阁楼内所有目标。

解锁章节 第四章

获得方法 章节一开始的阁楼部分，玩家能操作内森"模拟枪战"一番，阁楼上一共有四个标靶，上面的图案都是系列每一作的标志性怪物以及反派角色。其中三个标靶的位置都很明显，最后一个标靶在阁楼另一边的高处。

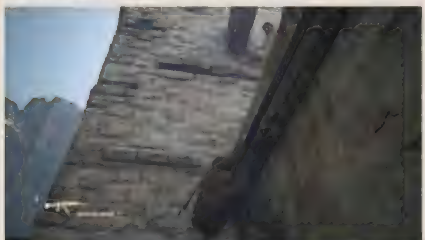
荒冢幽灵

解锁条件 在不击倒敌人、也不被敌人发现的情况下通过苏格兰墓地战。

解锁章节 第八章或战斗选择：第八章，宿舍

获得方法 建议选择"探险家"难度挑战这个奖杯。虽然条件看起来有点苛刻，但只要路线选择得当，其实难度并不高。

开始后立即往左方前进，利用草丛避开上层两人的视线，之后往上攀爬，中途注意上方敌人以及远方平台敌人的视线。一路往上爬直到顶端，顶端处有一个可以跳到终点前平台的木板。仔细观察对面两个分别位置一上一下的敌人，他们会在对话后分开移动（如果没有对话的话那就意味着玩家的行动慢了，此时可以选择重来）。此时直接爬上去并跳到木门前，之后快速前往木门连按△键离开即可。



▲从图上的左侧爬上去。



▲没被发现跳到对面时就已经胜利了一半。

这个方法在"惨烈"难度下依然适用，但由于敌人警觉性提高的缘故，对于时机的把握会比其他难度难上不少。

试炼与苦难

解锁条件 在10步以内完成苏格兰的第一个试炼。

解锁章节 第九章

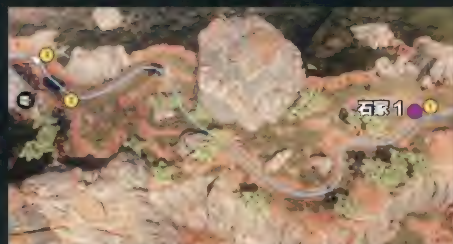
获得方法 这个谜题图案的初始排列是随机的。玩家可以从下面解法中选择一个：转盘一左转1次，转盘四右转一次，转盘三左转一次，转盘一右转1次，转盘三左转1次，转盘一左转1次，转盘二右转一次，转盘四右转一次，转盘一左转一次；或者：转盘一右转1次－转盘三右转1次－转盘一右转2次－转盘三右转1次－转盘二右转1次－转盘三右转1次。

天下无冢

解锁条件 撞倒马达加斯加所有石冢。

解锁章节 第十章

获得方法 石冢一共有16个，基本都是在玩家的必经之路上，具体位置详见地图，撞到的个数可以在统计菜单的最下面查看。























禁止投喂

解锁条件 和市场里的狐猴玩游戏，让它偷走你的苹果。

解锁章节 第十一章

获得方法 狐猴的位置相当明显，由于关系到一个对话的收集，具体位置可以参考收集部分。在狐猴的所在地前面还有一卖苹果的妇女，当玩家靠近她时她会推销自己的苹果，之后按△键买一个就可以了。

从这里能看得到我家！

解锁条件 爬到城市钟塔塔顶。

解锁章节 第十一章

获得方法 同样的，这个奖杯的获得位置和收集相当靠近，获得“宝藏 51”后继续往上爬即可获得奖杯。

迷人一击

解锁条件 为苏利文拍一张照片。

解锁章节 第十一章

获得方法 在钟楼地下解谜时，玩家需要利用收集拍照传给山姆，此时把镜头转去苏利文的方向为他拍一张照片即可。

怯场

解锁条件 在城市追逐战开始前，保持原地站立不动 30 秒。

解锁章节 第十一章

获得方法 从钟楼地下回来后，推开门后会有一段过场动画，不要跳过，动画完毕后也不要进行任何操作，30 秒后就能解锁奖杯并还原当年 E3 演示时的“经典事故”。

遛海豚

解锁条件 让三只海豚跟着小船。

解锁章节 第十二章

获得方法 海豚的位置在地图的左上角，玩家初始位置的西北面，沉船位置的北面。之后仔细观察海面，有海豚跳起来的话就往那里开。海豚跟上后山姆会对话提示玩家，重复三次即可。由于海豚的位置是随机的，因此这个奖杯的获得有点运气成分。

马可 · 波罗回来了！

解锁条件 在沉船附近的海里玩耍。

解锁章节 第十二章

获得方法 不得不说制作组真的很喜欢“马可 · 波罗”这个梗，解锁的位置的左上角的沉船位置，只要在沉船附近跳下海便能听到内森自言自语，之后就能解锁奖杯。这个奖杯一般会在找收集的时候无意解锁。

和平解决

解锁条件 在章节“孤立无援”之后直到藏宝库之前不杀死任何人。

解锁章节 第十三章至第十五章开头

获得方法 玩家需要从第十三章“孤立无援”到第十五章“莱博塔利亚的盗贼们”开头，中间的所有战斗都不可杀人。不过由于不需要玩家不被发现，因此难度不高。调成“探险家”难度挑战即可，值得一提的是，敌人被友军杀死（例如手雷或者榴弹炮）的话也算是杀人，但山姆（随行 NPC 杀人）却不算在内。

油门踩到底！

解锁条件 和伊莲娜驾驶吉普逃跑，不撞到任何敌人。

解锁章节 第十七章

获得方法 从滑坡滑下后，从右侧的边缘一路爬过去可以在上车前达成“完美潜入”。和之前另一个类似的奖杯“和平解决”不同的是，如果 NPC 杀人了或者在逃脱的过程中开车撞死了敌人的话，这个奖杯将不能解锁。由于本作 NPC 的战斗力相当高，一不小心就会击倒敌人。而且 NPC 开火与否有点随机，卡奖杯的玩家可以尝试在“简单”难度挑战，这个难度的敌人会比“探险家”难度耐打一点。

击剑大师

解锁条件 在与雷夫用剑对决时完美格挡他的进攻，不被他砍伤或刺伤。

解锁章节 第二十二章

获得方法 推荐在最低难度解锁这个奖杯，BOSS的攻击频率会低很多，而且也不会像最高难度那样风骚以及飘逸。由于需要无伤的缘故，推荐后发制人。最终 BOSS 战会分为几个阶段，如果不幸中招的话读取检查点重来即可。

觉得自己反应力的确不太行的玩家，还可以在通关后在奖励菜单中开启“慢动作”来让无伤变得更加简单。

最高分！

解锁条件 在复古电视游戏中击败最高分。

解锁章节 终章

获得方法 本作共有两次游玩《古惑狼》的机会，第四章的那次是不可能击败最高分的，直到最终章那一次才有可能。

要想获得最高分有两个必要条件：1. 不死过关，中途可以捡命，绝对不能错过。2. 中途还需要捡一定数量的果子，数量在 38 个以上，40 个左右最为保险。时间的加分其实没什么必要，只要保证在限定时间过关即可。

当然，和“击剑大师”类似，如果真的过不去，也可以选择“慢动作”再来挑战。

一不小心就全用了

解锁条件 使用过游戏中每一种武器。

获得方法 本作玩家可使用的武器如下：

庇护者9毫米手枪
弗萨R-81
拉菲卡手枪
皮斯托尔手枪
巴洛克.44手枪
燧发枪
帕拉.45手枪
AK-47自动步枪
XCR突击步枪
FAL轻型自动步枪
ARX-160突击步枪
HS39全自动突击步枪
梅特勒M-30
铜斑蛇SR7
MP34a冲锋枪
马祖尔LDR
M14自动步枪定制版
斯佩佐提12口径
秃鹫
华湖榴弹炮
RPG火箭筒

以上武器都可以在通过后直接在奖励菜单中直接选择并使用，除了这些武器之外，本作还有一些特殊武器，分别是：

手榴弹	DShK机枪
雷管	丙烷桶
玩具枪	炸药桶
机枪台	剑

其中 DShK 机枪会在击倒装甲兵后获得，丙烷桶和雷管只会在苏格兰的章节出现（第八章和第九章）。由于奖杯要求只要使用过即可，不需要击倒敌人，因此丙烷桶和炸药桶可以直接捡起来往天上一扔然后射爆即可。

多人游戏详解

《神秘海域 4》已经发售了一段时间，想必大家也都已经体验过了剧情模式带来的震撼。本作的多人模式也丝毫不必剧情模式逊色，虽然画面没有达到 1080p，但却保证了 60 帧的流畅体验。此外，多人模式的可玩要素也是异常丰厚，很容易让人沉迷其中。

基础篇

比起剧情模式，多人模式增添了许多新的操作与地图元素。虽然游戏提供了教程，但不少细节还是很容易被玩家们忽略。下面小编就为大家介绍一下多人模式的基础知识，希望能够帮助大家尽快上手。



射击

关于射击的操作大家应该都很熟悉了，按 L2 键进行瞄准，之后按 R2 键能够进行精准射击。不同的武器，其射击手感也有所不同，例如有些武器适合点射，有些武器则适合扫射，这些都需要玩家在游戏中体会。这里要说的是网战时关于射击的一些注意点，首先是上弹，虽然武器的上弹速度各不相同，但是长管步枪的上弹都是需要一定时间的，虽然躲在掩体后进行上弹并不会有什么危险，但是如果敌人露头或是靠近的话，优先切换手枪进行攻击会比较好。其次是盲射，虽然盲射有不能命中的可能，但总体的命中率还是令人满意的。在与敌人近距离周旋时，如果玩家的距离不够使用近身攻击，并且携带了射速较快的枪的话，围绕敌人进行移动，并且直接用盲射进行攻击也是不错的选择。



近战

按□键可以发动近战攻击，近战可以说是本作的多人对战中的一种重要攻击手段，当与敌人近距离周旋时，想要慢慢举枪进行瞄准显然是不现实的，而不举枪直接进行的盲射则不能够具备较高的命中率，需要依靠镜头转向来进行瞄准也是问题之一。此时，利用近战来快速击倒敌人便成为了良策。对于一名满血的敌人，玩家需要连续使用 3 次近战攻击才能将其击倒。对于被击倒的敌人，在其身边使用近战便能使出踢击将其击败。如果不想浪费子弹便击败敌人的话，踢击便是最好的方式。



特殊攻击



除了普通的近战攻击外，玩家还能使用几种特殊的攻击手段。第一种是蓄力攻击，玩家需要按住L1键进行蓄力，当看到角色的手部闪光即表示蓄力完成。此时保持L1键被按住，瞄准敌人后按□键即可发动蓄力攻击。蓄力攻击能够将敌人一击打入击倒状态，但在与敌人正面对抗时不建议使用，躲在角落里时用来阴人倒是不错的选择。第二种特殊的攻击需要玩家处于用钩绳摆荡在空中的状态，此时玩家的下方如果出现敌人的话，就可以直接按□键使出飞扑攻击，这招同样也能直接将敌人击倒在地。除了以上两种特殊的近战攻击外，当玩家悬挂在平台边缘时，玩家还可以直接对靠平台边缘的敌人直接按□键将他们直接拖下平台，此攻击方式也可以起到一击必杀的效果。

标记

在多人模式的对局中，拥有视野掌握敌人的动向是非常重要的。虽然一般情况下，玩家只能够在敌人开枪时获得敌人的位置，但是当携带了强化道具“标记”后，玩家即可按下L3键来对瞄准的敌人进行标记，当然，标记敌人的方法并不是只有这一种，不少强化道具与神秘力量都有标记效果。标记敌人不仅能够帮助玩家及队友了解到敌人的动向，还能够带来额外的金钱收益，因此是多人模式中非常重要的元素。关于标记，有以下几点需要注意。

·被标记敌人头顶的箭头与名字能够在任何距离隔墙显示。

·一名玩家标记的敌人，其队友也可以得到该名被标记敌人的信息。

·当玩家装备了强化道具“伤害时标记”后，就能在用射击或爆炸物对敌人产生伤害后将他们标记。

·当玩家装备了强化道具“战斗标记”后，即可在被击倒在地后标记处附近的敌人，以便及时寻求队友的支援。



·一些搭档能够为你标记出敌人，例如救护者与狙击手。

·神秘力量安亚曼科的权杖能够标记出地图上所有的敌人，并且将他们显示在雷达上。

击倒与击败

多人模式中，如果一名角色的生命值被打空，并不会直接进入重生状态，而是会处于击倒状态。此时，角色的身上会出现一个带有十字型倒计时的圆形计量表，在计量表的倒计时结束前，玩家可以被队友或者其他道具的效果复活。而如果在倒计时结束时仍未被救起的话，那么就会直接进入重生倒计时。当然，玩家在倒地时，也能够通过按△键主动选择重生。当然，即使倒计时未结束，处于倒地状态的角色一旦受到攻击，也会立刻被击败。

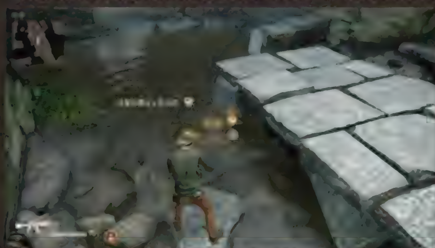


由于被击倒的角色有被复活的可能，而且击败敌人不仅能获得额外的奖励，还能获得弹药补给，所以玩家就必须抓紧时间对他们进行补刀。最常用的补刀方法为近身后按□键使用踢击，这样做并不会浪费子弹。当然，如果玩家觉得这么做不安全的话，也可以选择用手枪从远处补刀。

金钱与宝藏

想要在团队对抗中取得胜利，搭档、重型武器以及神秘力量，都是玩家用来扭转战局的强力助手。不过要借助这些强大的力量，就必须在对局中的商店界面花费金钱购买。商店界面能够通过按下触控板打开，打开后即可通过按方向键对需要的项目进行购买。值得一提的是，即便玩家处于重生倒计时中，也可以打开该界面进行装备的购买。在商店中，每一个项目都拥有初始价格，不过随着玩家对该项目购买次数的增多，这些价格会逐渐增长，不过增长数次后仍会达到上限。

既然所有物品都与金钱挂钩，那么想办法赚钱就非常重要了。在一场对局中，玩家的每个能够给队伍带来贡献的行动都能带来金钱的收益，小到助攻、标记敌人、复活队友，这些行动能够带来数十点的金钱收益。收益较大的行动则包括了击倒敌人、终结敌人的连杀、击倒敌人的搭档等，这些行动都能带来数百元的收益。此外，游戏的场景中还会有宝藏出现，这些宝藏的位置相对比较固定，并且会在雷达上以钻石图标标记出来。玩家拾取宝藏后，一般能够获得200金钱的奖励，不过宝藏的奖励金额不是固定的，玩家也有几率获得400金额的奖励。由此可见，想要在游戏中快速发家致富的话，除了想办法击倒敌人外，当一名好辅助或者是当一名合格的寻宝者，也是一个不错的选择。



游戏模式

本作提供了三种多人游戏模式，不过在正式进行网络对战前，玩家首先需要完成游戏的基础教学与5场热身赛，热身赛采用了团队生存战的规则。完成热身赛之后，玩家即可自由选择想要进行的游戏模式了，三个模式的玩法规则具体如下。

团队生存赛



该模式即规则传统的抢人头模式，规则十分简单。比赛以5对5的形式进行，限制时间为15分钟。在该模式下，一支队伍获胜需要的击败数为40人，也就是说，在限制时间结束前，优先击败40次敌人的队伍能够取得胜利。而如果在限制时间到达时，没有队伍达到目标，则判定击败敌人数量较多的队伍取得胜利。

相比其他两种赛制，团队生存赛并不是非常讲究策略性。当然，同队成员之间的配合还是很重要的，不过只要跟着大部队行动，集体选择进攻以及防守，也不会有什么大问题。当然，玩家也可以选择在大部队与敌人正面交锋时，绕后骚扰敌人。但是，千万不要为了取得宝藏，就只身一人前往掩体较多的区域，因为敌人往往就会在那里等着你。

据点控制战



据点控制战依然是5对5,相比起团队生存战,据点控制战的规则要复杂一点。该游戏模式下,比赛的限制时间为20分钟,每张地图都会有3个据点需要双方队伍争夺。当一支队伍的成员占领一个据点时,画面正下方就会出现一个据点正在占领的四边形进度条,当进度条走满后,该据点便处于被队伍占据的状态。一个据点被占据后,便会以1秒加1分的速度使得占领该据点的队伍持续获得分数,当队伍的总分达到700分时,该支队伍即可取得比赛的胜利。而当玩家处于已经被对手占据的区域中时,画面下方会出现让该据点中立化的进度标志,只有当该据点被中立化后,才能继续后续的占领工作。值得一提的是,处于争夺中的据点是不会为队伍带来分数的,即使该据点未被中立化。

据点控制战较为考验团队成员间的配合与策略,在该模式下,想要死守着一个以上的据点显然是不现实的。在处于优势时,需要防止对方占领我方据点,并且力保我方船长不被击败,不让对手获得奖励分;而如果你的队伍处于劣势的话,或者想要攻占据点变得十分困难的话,就要想办法偷偷占领对方把守人数较少的据点,并且以击破敌方船长获得额外的奖励分作为作战目标。当然,无论怎么样,抱团行动依然是该模式下制胜的第一要义。

●关于船长

船长是据点控制战中的一个独有元素,每支队伍都会有成员被系统推选为船长。被推选为船长的成员通常是当前情况下对队伍做出贡献最多的成员,在一名成员成为船长后,如果他一直保持没有被击败的状态的话,其船长的阶级会随着时间的流逝而不断提升,起初为1阶,最高则可以达到3阶。而在成为船长后,该名成员将会获得许多Buff,这些Buff包括了战斗商店物品折扣(1阶为10%、2阶为20%、3阶为30%)、处于击倒状态的生命值加成(1阶为25%、2阶为50%、3阶为75%)以及复活队友时的复活加速(1阶时获得50%加成、2阶为100%、3阶为150%)。

当然,如果玩家成为了船长的话,并不仅仅意味着他变得更为强大。当船长被击败时,船长的状态便会消失,由于敌人击败船长后能够获得特殊的奖励分数(1阶为20分、2阶为40分、3阶为60分),船长也因此更容易成为被敌人集火的目标。此外,船长是很容易被敌人发现的,在成为1阶船长后,敌人能够看到船长头顶上的特殊船长标志,而在成为2阶船长后,船长在地图雷达上的位置便能够被敌人看到,而成为了3阶船长后,船长在死亡前将始终处于被标记的状态。因此,对于团队而言,比起想要依靠船长获得更大的对局优势,保护好己方队伍的船长更为重要。



夺宝赛

夺宝赛是4对4的比赛,限制时间为12分钟。在夺宝赛的赛制中,队伍双方的目标为争夺位于地图上某一位置的神像,并将其搬运回己方的宝箱之中,成功完成3次搬运的队伍将获得胜利。在游戏开始或是一个神像被搬运完成后,神像需要7秒的时间进行重生,神像出现在地图上后,其位置会被明确标识出来。玩家接近神像后,需要按下R3键对神像进行拾取,持有神像的玩家行动速度会减慢,同时将无法使用长管步枪、配件、重型武器以及神秘力量,只能使用手枪进行攻击。不过在持有神像时,玩家可以通过按□键来挥舞神像使出更为强力的近身攻击。此外,按R1键还能将神像扔出,被扔出去的神像将会在地面上保持一段时间,在该时间段内任意玩家可以对其进行拾取,不过在地面上的时间过长时,神像便会得到重置。

夺宝赛的关键在于夺取神像,不过由于负责搬运的角色行动将会变得十分缓慢,即使有队友保护也很难在混乱的战场上生存。因此,并不建议在有敌人骚扰的情况下冒然搬运神像。如果一支队伍在神像搬运次数上取得优势的话,就可以采取不断骚扰对手搬运而不去主动搬运的保守打法,直到拖延至比赛结束。



地图



在本作的多人模式中,共有8张不同的地图可供玩家们体验。这些地图在任何模式下都能被选择,不过在匹配模式中,玩家所能进入的地图是随机的,只有在自定义游戏时,才能选择自己想要进入的地图。本作的地图设计较为复杂,有着许多层次与高低差地形,也有着高台、小屋、斜坡以及绳索摆荡点等地图元素。此外,本作的每张地图基本上都是四通八达的,玩家能够利用一些用于快速移动的地形在地图的各个区域间穿梭,想要找一个好的位置蹲点基本上是很难的。同时,在与对手进行正面拉锯战时,也要当心敌人从侧面或者背后的偷袭。当然,地图中也存在着一些较为狭窄的区域,在这种地形中放置地雷或C4,对敌人进行伏击,也是一种不错的作战策略。本作的地图虽然各具特色,但是需要注意的地方则大致相同,下面便给出一些注意点,希望能够对大家起到帮助作用。

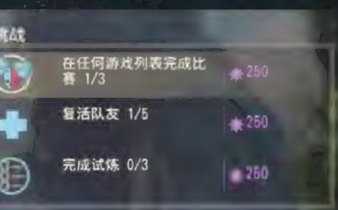
·多利用场景中的自然掩体来掩盖自身的行踪或躲避子弹,比如草丛、雪堆、石块等。

·利用绳索摆荡点在场景中穿梭,或是前往具备优势的制高点进行远程攻击。

·多在敌人聚集地附近或狭长的走道放置C4或地雷,对敌人造成出其不意的伤害。

·留意场景中宝藏的位置,以确保能够以最快的速度进行拾取。

挑战



挑战即其他游戏中的每日任务,这些挑战都是一些特殊条件,需要玩家在对战的过程中累计完成,例如召唤15次搭档、使用任意长管步枪击倒50名敌人等等。完成这些挑战后,玩家将能够获得文物作为奖励。挑战每天都能更新一个,但是未完成的挑战最多存储3个,也就是说,如果玩家已经存了3个未完成的挑战,那么除非玩家完成其中一个挑战,将不会有新的挑战更新。相比比赛胜利取得的文物,挑战所得的文物数量较多,因此建议优先将挑战完成。

在线商店



玩家可以从多人模式的主菜单进入在线商店，之后便可以通过两种游戏内货币货币，来购入多人模式中独特而丰富的商品。游戏中的货币有两种，一种是紫色的文物，文物可以换取商店中的宝箱，宝箱包括了装饰宝箱、神秘力量和搭档模块宝箱、英雄武器宝箱以及一次性强化道具宝箱，装饰宝箱中能够随机获得新角色和自定义物品；神秘力量和搭档模块宝箱中能够随机获得为解锁的搭档与神秘力量的调节器，并且不会出现重复；英雄武器箱需要玩家解锁了一把英雄武器后才会开放购买，其中能够随机获得各种英雄武器；一次性强化道具宝箱中能够获得一次性的强化道具，这些道具在携带一次后就会消失，一般的用途是降低对局时搭档、神秘力量的价格等。

游戏中的第二种货币为海盗骷髅金币，金币无法在游戏中获得，只能通过活动获取或使用现实货币购买。海盗骷髅金币的用途是购买指定的橘色自定义物品，并不能用来购买影响游戏平衡性的物品。但是，如果玩家想要快速获得自己心仪的角色或者是炫酷的装扮的话，那就必须使用海盗骷髅金币了。

自定义



本作的多人模式提供了丰富的自定义内容，玩家能够按照自己的喜好，更变每一名角色的穿着、配饰以及嘲讽动作。此外，搭档与武器的外观也能通过自定义来改变，不过这些自定义内容并不是一开始就开放的，需要玩家在商店中购买后才会解锁。

装备配置

装备配置是玩家在对战前所设定的一整套装备系统，其中包括了需要携带的长管步枪、手枪、四种可购买物品以及强化道具。在游戏中，系统已经为玩家提供了包括突袭、辅助、冲锋、战术、侦察以及隐秘在内的6套预设配置，这些预设配置中的装备包括了一些玩家还未解锁的装备，但是预设配置无法被更改，也无法装备调节器，只能供玩家在游戏初期练手时使用。

想要驾驭本作的多人战斗，自定义装备是必须要掌握的。玩家所能携带的装备会受到总LP上限的限制，而每一种装备、技能以及装备的调节器都会消耗LP。因此，玩家必须权衡每一种装备所需要消耗的LP，在确保能够兼顾各方面的同时也能突出重点。通常情况下，玩家在携带了长管步枪与手枪后，还要能够携带一名搭档与一种配件，而重型武器和神秘力量可以考虑只带一种，剩余的LP则分配给一些实用的强化道具。当然，LP的上限时可以增长的，当玩家的每一种装备都解锁了一定数量后，LP的上限就会得到提升，也就是说，如果玩家装备解锁的足够多的话，整体的实力上限就会提升一个档次。



试炼

试炼是多人模式中的一个与奖杯相关的模式，该模式其实就是多人游戏教程的扩充版。除了一开始的教程，游戏中总共有另外14场试炼供玩家进行挑战，这些试炼涵盖了每一种配件、搭档以及神秘力量的使用以及对策的教学，强烈推荐玩家们在进行正式对战前，优先将正常难度的全部试炼完成，以熟悉各种配件、搭档以及神秘力量的用法。试炼的通过条件均为在限制时间内赚取指定的金钱，在每一种装备对应的试炼中，玩家通常可以通过采取与该装备相关的行动来获得额外的金钱奖励。值得一提的是，玩家正常的赚取金钱的行动也仍然可以获得金钱，包括了拾取宝藏。因此，想要完成正常难度的所有试炼基本上是没有任何难度的。而想要解锁与试炼相关的奖杯，也只需要完成所有试炼的正常难度即可。



武器与装备

长管步枪

长管步枪是玩家的主力武器，玩家只能携带一把长管步枪，多人模式中的可用长管步枪在剧情模式中都有登场，涵盖了突击步枪、冲锋枪、狙击步枪等所有类型，喜爱各种战斗方式的玩家都能找到自己心仪的武器。不过并不是每一把长管步枪在初期就能使用，而是需要玩家通过积攒长管步枪的击杀数逐步解锁。一般来说，后期解锁的枪往往更为强力。长管步枪可以安装一个调节器，总共有11种长管步枪的调节器，但并不是每一把武器均适用所有的调节器。此外，对应武器的调节器也需要通过积攒击杀数来逐一解锁。

长管步枪的单一武器击杀数不仅能够解锁该武器的调节器，还能够解锁该武器的英雄版本。英雄武器前会带有游戏角色的名字，如德雷克专用AK-47。每把武器并不止一把英雄武器，这些武器的一种获得方法是通过不断击杀敌人逐一解锁。当然，玩家也可以直接在商店中购买英雄武器宝箱来获取，不过获取的英雄武器是随机的。英雄武器的数值与普通武器完全相同，不同的是，每一把英雄武器都已经装备了两种特定的调节器，这也是英雄武器的强大之处。

长管步枪一览

图示	名称	类型	特色
	AK-47自动步枪	全自动标准突击步枪	各项数值均衡但不突出，适合中距离战斗以及突击时进行扫射
	FAL轻型自动步枪	三连发远程步枪	适合远距离作战，扣动扳机即可三连射，高射速但后坐力高，不适合对付移动中的敌人，可以用瞄准镜提高命中率
	马祖尔LDR	栓式远程狙击步枪	基础狙击枪，伤害与射程均很客观，是喜欢远程玩狙击的玩家的标配
	MP34a冲锋枪	全自动冲锋枪	适合近距离作战的武器，但各项数值都比较中庸，且命中率较低
	梅特勒M-30	半自动远程步枪	适合远程作战，威力尚可，但无法连射，射速较低，能够通过开启瞄准镜提高命中率
	XCR突击步枪	全自动冲锋枪	基础冲锋枪，适合近距离冲锋作战，拥有较高的射速，但后坐力会随着持续开火而变大
	铜斑蛇SR7	全自动远程狙击枪	相比FAL，SR7伤害较低，但是射程与射速占优，并且支持连射，是一把不错的狙击枪

长管步枪一览

图示	名称	类型	特色
	斯佩佐提12口径	泵动式霰弹枪	霰弹枪射程极近，但是范围大，伤害高，适合贴身作战时使用，直接盲射即可
	HS39全自动突击步枪	全自动中程突击步枪	适合中距离以及近距离战斗的升级版突击步枪，高射速是其优点
	M14自动步枪定制版	半自动远程狙击步枪	最后解锁的狙击枪，各项数值都很完美，使远程狙击的最佳选择

调节器一览

名称	效果
开局弹药	开始时弹药增加
装弹速度	加快你的装弹速度
命中率	提高武器命中率
盲射命中率	提高盲射命中率
消音器	开火时不会再雷达上显示出来
瞄准扫射速度	瞄准状态下移速增加
弹匣容量	弹匣可以装更多子弹
后坐力	减轻后坐力效果
瞄准镜雷达	当开启瞄准镜时雷达会出现
瞄准镜晃动	减少瞄准镜晃动
缩放速度	瞄准镜缩放速度加快

手枪

在多人模式中，手枪往往属于辅助用的武器。本作的多人模式一共有7把手枪可供选择，不过玩家只能选择一把带入战场。与长管步枪一样，手枪同样也需要通过积攒杀敌数逐一解锁，也能够装备调节器，并且拥有英雄武器的设定。虽然游戏后期解锁的手枪具备一定的实用性，但由于长管步枪往往更胜一筹，因此手枪大部分情况下都会充当步枪需要换弹时或没有弹药时的替补武器，或者用来对倒地的敌人进行补刀。不过在游戏提供的手枪中，也包括了机关手枪、双管霰弹枪、左轮手枪以及狙击手枪这些较为特殊的手枪，装备这些手枪所需耗费的LP并不高，玩家可以根据自身的喜好选择合适的手枪进行携带。

重型武器

重型武器虽然属于武器范畴，每局对战也只能携带一把，但是并非开局就能使用。重型武器与搭档、神秘力量一样属于可购买物品，在购买了重型武器后，玩家可以通过装备长管步枪时再次按下方向键→来切换重型武器。与其他装备的解锁方法一样，重型武器也需要通过积攒相关杀敌数逐一解锁。游戏中一共有6种重型武器，每一种都有其特色与使用技巧，下面就为大家介绍一下本作登场的重型武器，希望能够对大家有所帮助。

重型武器一览

图示	名称	耗费LP	初始价格	特点
	华湖榴弹枪	5	700	高威力，能够在范围内产生爆炸，用于对付聚集在一起的敌人
	斯通纳63	3	700	高射速，中距离进攻时具备不错的爆发力
	RPG火箭筒	5	700	射程远，破坏性强，缺点是弹数只有1发
	巴洛克.44手枪	4	600	高伤害、高命中，缺点是无法造成范围伤害
	秃鹫	4	700	范围大且伤害高的霰弹枪，适合近距离战斗
	ARX-160突击步枪	4	600	拥有极高的射速以及较高的伤害，适合中距离战斗

配件

配件是玩家除了主要武器外能够携带的辅助工具，开场即可使用，无需从商店进行购买。不过所有的配件的携带数量均有上限，并且在使用之后会进入补给状态，因此无法连续进行使用。配件无法安装调节器，但是能够在每局对战中花费金钱进行升级，升级后的配件会变得更为强力，部分配件的补给速度与携带上限也会得到提高，下面将给出本作中登场配件的详细信息，以供各位玩家们参考。

配件一览

图示	名称	耗费LP	升级价格	补给时间	说明
	手雷	4	300	80秒	投掷后数秒内产生爆炸，对范围内的敌人造成高伤害
	复活包	2	200	60秒	投掷后让一定范围内的队友复活，复活需要时间，但比人工进行复活快速
	烟雾弹	1	200	60秒	投掷后在范围内产生浓烟，对实现起到阻碍作用
	地雷	3	300	90秒	以投掷的方式设置于地面，敌人接触后数秒内引爆，能够被自己回收，也能够被敌人发现并破坏
	C4塑胶炸弹	2	300	70秒	能够设置于墙面或地面，按方向键↓主动引爆，对范围内敌人造成伤害

神秘力量

神秘力量是需要主动使用的超自然力量，可以理解为必杀技，通常具备扭转战局的作用。在一场战斗中，每名玩家只能携带一种神秘力量，在购买了神秘力量后，同时按下L1键+R1键即可进行使用。本作中共有5种神秘力量可供选择，并且需要通过累计神秘力量的使用次数依次解锁。5种神秘力量各自具备不同的效果，玩家需要根据队伍的需求以及自身的定位进行选择。此外，神秘力量也可以装备调节器，每种神秘力量都拥有数个调节器可以选择，这些调节器也会随着该神秘力量使用次数的增加逐个解锁，如何搭配也是一门学问，下面小编就为大家逐一进行说明。

●埃尔多拉多之怒



初始LP	5
初始价格	800

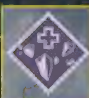
埃尔多拉多之怒是游戏中惟一的伤害型神秘力量，玩家可以将其投掷到一个指定位置，之后该位置便会召唤出埃尔多拉多，并且释放出带有追踪效果的幽灵攻击附近的敌人。埃尔多拉多之怒的效果看似十分强大，使用起来也没有什么技术含量。不过就实际情况而言，该神力的初始价格较高，在未装备调节器的情况下，一般需要4下才能击倒一名敌人。在中距离的混战中，利用埃尔多拉多之怒来骚扰敌人是一种不错的选择，不过想要击杀敌人的话，不依靠调节器就比较困难了。总的来说中规中矩，推荐玩家解锁了实用调节器后再进行携带。



调节器一览

名称	效果
高亮显示目标	被埃尔多拉多之怒伤害的对手会以高亮标记出来
幽魂加速	埃尔多拉多之怒的幽魂追踪速度提高25%
伤害提高	对手被击中时受到伤害提高50%

●如意摩尼宝珠



初始LP	4
初始价格	400

如意摩尼宝珠属于辅助系的神秘力量，推荐给想要进行辅助工作的角色携带。如意摩尼宝珠可以将一定范围内被击倒的同伴复活，并不需要复活时间。在没有添加调节器时，如意摩尼宝珠的缺点是射程偏短，并且无法使队友在HP全满的状态下复活。不过如果携带该技能在玩家能够在队友在混战中被击倒时瞬间将他们复活，此时如果队友配合良好的话，能够对敌人进行出其不意的进攻，从而扭转战局。总体来说是非常实用的神力，而且在后期解锁调节器后，其实用性更为突出。

调节器一览

名称	效果
射程延长	如意摩尼宝珠施放范围增加35%
全满复活	被复活的队友生命值将恢复全满

●安亚曼科的权杖



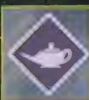
初始LP	2
初始价格	300

权杖也是一个非常特别的神力，条件允许的话，每支队伍必须有一人携带。在购买了权杖后，玩家可以在自身所处的位置放置权杖，而在权杖起作用的30秒内，敌人将会被标记出来，并且被显示在雷达上。权杖的初始价格十分便宜，涨价幅度也不算大。但是权杖能够及时帮助我方队伍掌握敌人动向，效果对于战局的影响是巨大的。要说权杖最大的缺点，就是其放置的位置同样会被显示在地图上，并且如果对手摧毁了权杖的话，将能够获得200金钱的额外奖励。因此，选择一个敌人比较不容易到达的区域放置权杖是十分重要的。

调节器一览

名称	效果
持续时间延长	你长的持续时间增加15秒
引导箭头	权杖激活时，你和你的队友可以在雷达上看到敌人所面对的方向
高亮显示目标	当你的权杖激活时，你的所有对手都会被高亮显示

●巨灵元神



初始LP	4
初始价格	500

巨灵元神属于自身Buff型神秘力量，持续时间为20秒。在开启巨灵元神后，玩家全身将会燃烧红色的火焰，此时按下○键能够进行加速冲刺，并且在翻滚或从绳索摆荡状态跳下时能进入隐身状态。不过在开启巨灵元神后，玩家将无法躲入掩体之中，容易成为被集火的目标。总得来说，巨灵元神虽然能够强化玩家自身的能力，但无法为队伍整体带来较大的收益，从全队考虑，不推荐携带该神力。

调节器一览

名称	效果
移动加速	巨灵元神激活时，你的奔跑速度提升30%
持续时间延长	巨灵元神持续时间延长25%

●因陀罗的永恒



初始LP	4
初始价格	700

因陀罗的永恒是一种对范围内敌人造成群体减速Debuff的技能，使用时需要进行投掷，投掷地点附近范围的内敌人将会得到减速，进行一次购买后将获得2次使用机会。因陀罗的永恒的减速效果十分明显，能够减速的不仅是敌人的移动速度，敌人的各种动作也会被放慢，能够起到有效的牵制作用。哪怕是一对一作战时，使用因陀罗的永恒也能起到不错的作用。而当敌人扎堆时，使用因陀罗的永恒对他们进行牵制，再配合榴弹炮等范围武器进行输出，能够取得意想不到的效果。总得来说，因陀罗的永恒属于攻守兼备的神秘力量，使用起来也十分灵活，强烈推荐玩家们携带。

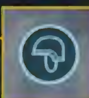
调节器一览

名称	效果
减速效果增加	额外减速对手敌人动作30%
作用范围增加	减速对手的作用范围增加25%
高亮显示目标	若你的对手处于你的因陀罗的永恒的范围内，他们会被高亮显示

搭档

在本作的多人游戏中，强力的搭档可以说扭转战局的关键元素之一。本作总共有4种不同类型的搭档可供召唤，不过玩家在每局对战中最多能够携带全部4种搭档，但这样就不能携带其他的可购买物品了。因此，玩家更具自身的职责来选择合适的搭档就变得十分重要了。玩家可以在金钱足够时购买携带的搭档，来使他们加入战局之中，搭档会直接被标注在雷达上，敌我双方都能看见，并且具备自己的血量，如果血量归零便会被击败。玩家只能召唤一个搭档，如果在搭档未被击败前再次召唤搭档，搭档便会被刷新。搭档可以用调节器强化，与其他装备一样，也只能装备一个调节器，装备调节器后，搭档的初始价格会提高，需要耗费的LP也会增加。下文将会对本作中出现的四种搭档进行逐一介绍，希望能够起到一定的参考作用。

●狂徒



初始LP	4
初始价格	800

狂徒是手持重型机枪的大型搭档，他会跟随玩家的行动轨迹行动，并且会主动对范围内的敌人进行机枪扫射。狂徒的主要作用是在拉锯战时进行火力压制，其血厚的特点一定程度上可以用来吸引敌人的火力，并且打乱敌人的进攻节奏。当然，狂徒的缺点也很明显，那就是行动速度较慢，虽然血量较高，但也经不住敌人的集火攻击。不过由于使用起来简单粗暴，还是非常推荐玩家携带的。

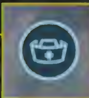


想要对抗对手的狂徒搭档，就必须了解狂徒搭档的弱点，狂徒搭档虽然被重甲包围，但依然能够被爆头。此外，从空中进行的飞扑攻击也是对付狂徒的最好方法之一。

调节器一览

名称	效果
移动加速	移动速度提高30%
高亮显示目标	当你的目标被你的狂徒造成伤害时，他们会被高亮显示
命中率提升	命中率提升15%
生命值再生	45秒后恢复生命值

●救护者



初始LP	2
初始价格	500

救护者属于支援型搭档，其具备两项特别的能力，第一个是能够能够主动复活我方队员，第二个则是能够为我方队员进行配件补给以及弹药补充。救护者的移动速度较快，但是血量相对较少。想要发挥救护者的最大作用，就必须跟着团队行动。此外，在进行远距离的拉锯战时，救护者也能够起到及时为我方提供弹药补给的作用，实用性还是很高的。

需要注意的是，当救护者搭档的召唤者被击败重生时，救护者搭档会被直接传送至其身边。因此，在对付带有救护者搭档的对手时，建议优先解决掉其搭档，放置搭档被传送至安全区域。

调节器一览

名称	效果
移动加速	移动速度提高20%
投掷复活包	当你被击倒时，将会获得一个复活包
额外生命值	生命值提高30%
更多弹药和配件	救护者为你和队伍中的其他人补充装备时，额外获得75%弹药与60%配件回复

●狙击手



初始LP	3
初始价格	700

狙击手搭档是召唤至指定位置的远程攻击手，他们不仅会主动攻击远处的敌人，并且还会降攻击过的敌人标记出来。狙击手的伤害很高，但是血量较低，并且无法自行移动。如果想要移动狙击手的话，可以打开商店并且再次选择一次狙击手。需要注意的是，狙击手在转移位置时是十分容易被攻击到的，因此需要注意保护。此外，注意不要将己方狙击手召唤至平台的边缘，因为这样很容易被敌人打下平台。

一般情况下，狙击手在瞄准时会暴露出其激光瞄准具，玩家可以根据激光来确定敌方狙击手的位置，这也是用于对抗狙击手的主要手段之一。

调节器一览

名称	效果
变更位置速度	变更位置速度提高15%
无激光瞄准具	只有开火时才会显示激光瞄准具
因陀罗之路	下达变更位置命令后，神秘力量"因陀罗之路"可让狙击手在3秒内瞬间移动
生命值再生	25秒后恢复生命值

●猎人



初始LP	3
初始价格	600

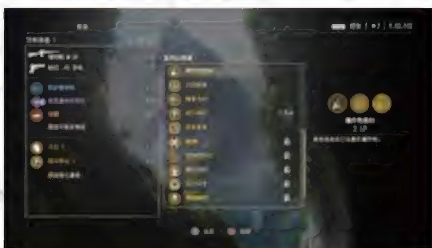
作为最后一个解锁的搭档，猎人可以说十分强力。在召唤猎人后，他会主动冲向一名最近的敌人，并用手臂将对手锁喉，被锁喉的角色将不能动弹，并且会受到伤害，此时可以用近战攻击将该名角色一击必杀。而在召唤了猎人后，玩家可以打开商店再次选择猎人使其进入跟随模式，此时猎人将不会随意冲向敌人，而是采用枪械进行攻击。猎人血量中等，并且具有不错的移动力，属于在近距离战斗中有着不错发挥的搭档。

猎人虽然强力，但作为对手时也是十分棘手的。对付猎人最好的方法，那就是不要让其接近，猎人接近时我方能够听到强烈的呼吸声，此时就要注意躲避。与其保持一定距离，再用枪械进行射击，即可将其解决。如果我方同伴被猎人锁喉的话，可以采用直接上前近战的方式来解救队友。

调节器一览

名称	效果
无声猎人	猎人的目标将不会听见猎人的呼吸声
无爆炸昏迷	猎人将不会因为爆炸的冲击而昏迷
锁喉时间延长	猎人的锁喉更难被挣脱
发现目标	猎人的目标会被标记

强化道具



强化道具是能够被携带的特殊技能，在LP上限允许的情况下，玩家最多能够装备4种强化道具，每种强化道具拥有多个等级，并且只有在累积完成了指定次数的特殊条件后才会解锁。强化道具能够给角色带来各种各样的增益效果，下面就为大家推荐一些实用的强化道具，供各位玩家参考。

隐身：隐身可以防止敌人探查到你的行踪，1级时只能让角色不会再敌人重生时显形，但提升至3级后，就能免疫一切的标记效果，十分实用。

斗士：使角色的近战攻击与蓄力攻击得到强化的道具，是喜欢近距离突击的玩家必选的道具。而在等级提升后，还能使得近战缩短配件的补给时间，可见该道具拥有极高的性价比。

多劳多得：多劳多得能够让角色在击破敌方搭档后获得额外的金钱奖励，并且还能缩短配件的补给时间，是不错的用于提高收益的强化道具。

伤害时标记：1级的伤害时标记并不能为我方带来太大的帮助，但是提升至3级后，就能使得角色不仅能够通过伤害标记敌人，还能在击破敌方搭档后标记处其拥有着，并且能够使得被标记目标显示出轮廓，作为一个消耗LP为4的强化道具，其具备极高的实用性。

奖杯列表

名称	杯种	解锁条件
最后一次	白金	获得所有奖杯
通关！–探险家	铜	以探险家完成游戏，过程中未曾变更难度。
通关！–简单	铜	以简单难度完成游戏，过程中未曾变更难度。
通关！–正常	铜	以正常完成游戏，过程中未曾变更难度。
通关！–困难	铜	以困难完成游戏，过程中未曾变更难度。
通关！–惨烈	银	以惨烈完成游戏，过程中未曾变更难度。
航路确定！–极速通关	银	在6小时以内完成游戏。
第一桶金	铜	找到1个宝藏。
宝藏猎人	铜	找到50个宝藏。
宝藏大师	银	找到所有宝藏。
文物发掘者	铜	找到奇异的文物。
匆匆记下	铜	找到1则日志条目。
博闻强识	铜	找到全部日志条目。
记笔记	铜	找到1张日志笔记。
散佚的历史	铜	找到全部日志笔记。
猎头达人！	铜	命中头部击败20名敌人。
猎头之王	铜	命中头部击败50名敌人。
绳之以法	铜	在绳索上命中敌人头部20次。
先偷袭，再说别的	铜	使用隐身攻击击败5名敌人。
安息吧	铜	使用隐身攻击击败 30 名敌人。
我好像听到有动静	铜	完成30次垂直隐身击倒。
奔行的射手	铜	使用随手射击或盲射击败50名敌人。
两栖战士	铜	一次击败10名敌人，且交替使用枪械和徒手攻击。
无人可挡！	银	在不被击败的情况下连续击败 100 名敌人。
神枪手	铜	以至少70%的命中率完成游戏。
全能王	铜	在15秒内依次使用手枪、机枪与手雷击败敌人。
荒冢幽灵	银	在不击倒敌人、也不被敌人发现的情况下通过苏格兰墓地战。
手太滑	铜	迫使10名敌人的手雷脱手。
大爆炸	铜	一次爆炸击败 4 名敌人（任何爆炸道具或武器都可以）。
60 秒内击败10人：华湖榴弹枪	铜	在60秒内使用华湖榴弹发射器击败10名敌人。
抓稳了！	铜	在绳索上摧毁10辆载具。
大获全胜	银	在15秒内，依次使用隐身攻击、近战攻击、命中头部与爆炸物击败敌人。
以卵击石	铜	只用近战攻击击败5名重甲型敌人。
和平解决	银	在章节"孤立无援"之后直到藏宝库之前不杀死任何人。
僚机员	铜	和同伴施展组合技10次。
攀岩专家	铜	挂在边缘拉下20名敌人。
不按剧本来	金	击败1000名敌人。
禁止投喂	铜	和市场里的狐猴玩游戏，让它偷走你的苹果。
一不小心就全用了	铜	使用过游戏中每一种武器。
天下无冢	铜	撞倒马达加斯加所有石冢。
从这里能看得到我家！	铜	爬到城市钟塔塔顶。
试炼与苦难	铜	在10步以内完成苏格兰的第一个试炼。
最高分！	铜	在复古电视游戏中击败最高分。
伶牙俐齿	银	听到游戏中全部支线对话。
马可・波罗回来了！	铜	在沉船附近的海里玩耍。
怯场	铜	在城市追逐战开始前，保持原地站立不动 30 秒（舞台演示失败场面）。
油门踩到底！	铜	和伊莲娜驾驶吉普逃跑，不撞到任何敌人。
遛海豚	铜	让三只海豚跟着小船。
宝刀未老	铜	用玩具枪击中阁楼内所有目标。
迷人一击	铜	为苏利拍一张照片。
击剑大师	银	在与雷夫用剑对决时完美格挡他的进攻，不被他砍伤或刺伤。
继续冒险	铜	完成多人游戏教程。
游戏开始了	铜	完成 5 场多人游戏对战。
火线试炼	铜	在多人游戏"中等"难度中完成全部试炼。
好哥们！	铜	在多人游戏中重生10名搭档。
医疗兵！	铜	在多人游戏中复活10名盟友。

僵尸	Ubisoft	动作射击
多机种	ZOMBI	美版
	2015年8月18日 本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：19.99美元	

《僵尸》是WiiU首发游戏《僵尸U》的移植版，由育碧蒙特利尔工作室开发。故事发生在瘟疫爆发，僵尸横行的伦敦，主人公要在末世的环境下寻找物资，生存下来并脱险。正如《僵尸》这一直白的标题，本作是一款回归原点的僵尸游戏，主人公没有任何超能力以及光环，无论动作攻击都是普通人的标准。此外本作还有一大特色，主人公被僵尸咬到后会变成僵尸，玩家需要操作全新的角色前去夺回物资。《僵尸》的画面虽然不够精美，但是对场景的刻画和对危机的塑造一样能让玩家深陷其中，时刻保持紧张感。本作是PS+港服2016年4月的免费游戏，喜爱僵尸游戏的玩家千万不要错过。

文 昝人之剑 编 秋沙雨 美编 Juxi

游戏版本：1.00

通关时间：10小时左右

系统介绍

操作介绍

本文的操作以PS4版为主

XOne版	PS4版	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动，按下后为奔跑
右摇杆	右摇杆	按下为手电照明，长按为远光灯
X	□	装填子弹
Y	△	活体扫描
A	×	第一确认键，调查和对话
B	○	第二确认键，使用某些功能
LB	L1	转身，长按为扫描
RB	R1	快速转身
LT	L2	长按后为瞄准，按住L2+R2为使用武器攻击
RT	R2	推开敌人，长按为处决
VIEW	触模板	打开生存背包
方向键	方向键	快捷道具
MENU	OPTIONS	暂停菜单



战斗要点

本作的战斗方式较为单调，因为子弹数量有限，所以在游戏中大部分的战斗都要通过近战武器搞定。近战武器没有耐久损耗，攻击方式就是按住L1+R2的普通挥击，击中僵尸后会有一定距离的击退，当然没击中僵尸时玩家也会有硬直。攻击僵尸时要瞄准头部，有一定几率会爆头秒杀僵尸。将僵尸击倒后长按R2可以进行处决动作，僵尸会被一击毙命，但此动作没有无敌时间，所以一定要去确保四周没有其他敌人时再使用。使用近战武器时最重要的就是不与2只以上的僵尸作战，如果被包围住了可以使用R2将僵尸推开再分别击破。近战武器中比较好用的是钉球棒，爆头率非常高。

当玩家被多只僵尸包围或者敌人之中有强力僵尸的时候就要使用远程武器解围了，远程武器射速快硬直小，击中攻击头部两三次就能击杀僵尸，但使用时需要注意剩余子弹数。解围方法是迅速使用枪械击杀普通僵尸，之后单挑就简单很多了。角色使用枪械击杀僵尸后会增加枪支熟练度，提升各项能力，死亡后不会继承给下一个角色。此外还可以使用枪械升级要素强化枪支。远程武器里面比较好用的是手枪和AK47，这两种枪装弹量多，稳定好用，而且前中期就可以入手。

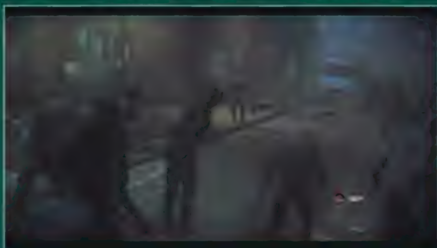
游戏中会出现某些特殊的敌人配置枪支也难以解围，这时候就要使用手雷和地雷了，这两种道具都可以做到一击毙命，手雷可以配合照明弹击杀大量僵尸，地雷适合防守战，虽然不及手雷泛用，但是在后期的两场很困难的战斗中使用可以轻松通过。当一个场景中出现了非常多的僵尸时一般不用全灭它们，逃跑也是一种选择，为此一定要记牢井盖的位置，出现危机时直奔快速通道，平安返回安全屋就是胜利。



流程攻略

序章

昔日繁华的伦敦已经变为废墟，无数的僵尸在街头游荡。主人公正在小心翼翼的前进，突然一个声音响起，神秘人 Prepper 希望主人公到达安全屋接受他的帮助，但声音引来了大量的僵尸，必须立刻逃离现场。



开场 CG 结束后就会进入一场紧张的逃脱战，此时玩家没有任何攻击手段，所以赶快逃跑吧。一路上会有不少僵尸爬起加入追赶玩家的队伍，但移动速度很慢所以不用担心。沿着道路一直向前跑来到一个房间，爬上梯子并钻入管道后会跌落到另一个房间，推开房门后沿着楼梯向下，翻过障碍后面前的走廊中有不少僵尸，走廊左边是一个向下的电梯，迅速经过电梯来到下方走廊，之后跑向正前方的房门。推开房门后会出现“ZOMBI”的 LOGO，序章结束。



安全屋 Safe House

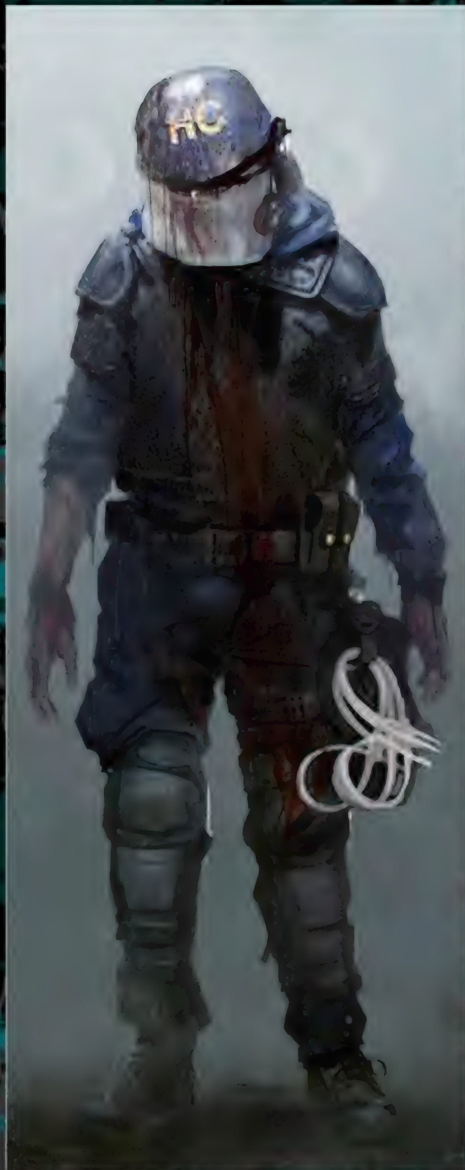


场景切换至安全屋，这里会成为玩家的据点，在床上睡觉可以存档并回满体力。从床上爬起后先去桌子上拿取重要道具 Prepper Pad 开启地图功能，Prepper Pad 的扫描模式是游戏中极为重要的功能，长按 R1 后可以进入扫描模式，此模式可以显示房间中物品、僵尸和其他要素的位置，同时具有夜视功能，所以建议每次进入新场景时先使用扫描取得一些信息。扫描模式外会显示地图，地图中的绿色标识是当前需要完成的任务的位置，按下△后会进行活体扫描，扫到红点即是活体反应，但除了活着的僵尸外已死亡的僵尸和小动物也会被扫到，游戏前期一定要多加利用活体扫描确定僵尸的位置。

回到游戏，第一个任务 Prepper 要求玩家开启发电机。先按下右摇杆开启手电光，之后向着绿色标识处走去。发电机就在卫生间的角落，开启后安全屋的照明系统启动，以后在这里就可以不使用手电了。之后回到电脑桌前，下一个任务是取得上一个生存者身上的背包。离开安全屋，来到地图中的黄圈中附近使用活体扫描确定他的位置，打开房门后来到他的身边拿取板球棍，此时已经变成僵尸的生存者会向玩家发动攻击，但被窗户夹住无法移动，使用板球棍将其打死后拿取生存背包，背包中有手枪、子弹和医疗包，建议将板球棍和手枪设为快捷键方便切换。



回到安全屋，Prepper 要求玩家去解锁位于超市区的 CCTV JUNCTION BOX（CCTV JUNCTION BOX 是游戏流程中的重要收集要素，解锁 CCTV JUNCTION BOX 后该区域的地图才会开启，游戏中共有 16 个 CCTV JUNCTION BOX，玩家可以在安全屋的电脑中查看解锁状况，下文会列出所有的位置供玩家参考），从屋子出去后钻过铁门，面前有一挺机枪，使用机枪扫射死下方的两只僵尸，之后来到右边的门前发现门被锁住了需要门卡才能开启。前往身后的走廊，从窗户翻入办公室，右边角落里有 1 只僵尸，将它干掉后进入左边的房间调查柜子取得门卡。打开刚才的门后穿过一段走廊，左侧的房间里有补给品，从旁边的梯子爬到下面的房间，地上有一个枪械升级要素，可以提升枪支的各项能力。打开旁边的门来到下一个区域。



布里克巷市集 Brick Lane Markets

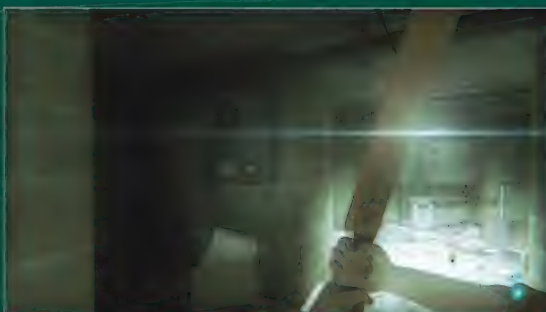
穿过倒塌的架子，扫描锁住的门后Prepper会将这扇门打开。开门后爬上右边的台阶就会到达布里克巷市集。穿过帐篷后不要招惹左边远处的一群僵尸，直行经过两个路灯后来到左边的大房子面前，楼梯旁边的墙上就是第一个CCTV JUNCTION BOX，对着它扫描后解锁本区域的地图。接着走上楼梯，地上有一个照明弹不要忘记拾取。照明弹可以短时间吸引僵尸的注意力，在面对大量僵尸时用来解围非常好使。向右上方前进，路中央站着1个僵尸，干掉后继续前进。穿过铁门后打开一扇上面有房屋标志的门，里面有一个井盖，将井盖掀开后快速通道，以后玩家就可以在安全屋和布里克巷市集之间快速移动了，方便玩家





存档回血。

打开井盖旁边的门，有1个坐在地上的僵尸会站起来，干掉它后打开左边的门出去，右手边有一个小洞和一个梯子，先爬上梯子拿取照明弹，之后站在平台上对着下方的油桶投掷照明弹，等到下面的两个僵尸走到油桶旁边后开枪射击油桶使其爆炸，再等待片刻这两只僵尸就会被烧死。从平台直接跳到楼下会减少体力，因此原路返回，从小洞钻出去。向右前方前进，穿过倒塌的铁网后来到一扇门面前，调查门后警报会突然响起，一段时间后1个僵尸会破门而出，需要快速击杀，因为此时后面已经聚集了不少僵尸了。进入房间打开一扇门后场景切换进入超市，安全脱离危机。



顺利进入超市后向前走来到充满雾气的冷藏室，左边地上有1只爬行的僵尸，可以直接处决，旁边还有1只被吊起来的僵尸，除了吓人没有什么威胁。离开冷藏室，从左边角落的柜子中取得重要道具锤子，以后就可以撬开被木板钉住的门了。撬开旁边的门来到超市中央，这里有很多尸体但只有1个可以活动的僵尸，塑料门帘后面还有1个僵尸，将它们干掉后撬开旁边的安全出口开启捷径。之后向里走来到一个办公室，从旁边的楼梯走到地下，左边深处就是CCTV JUNCTION BOX，扫描后解锁地图，旁边有莫洛托夫鸡尾酒和补给品可以收集。

原路返回，在台阶处会遇到出现1个僵尸，干掉它后来到之前开启的捷径直接回到街上。出门就会看到新敌人：摇滚僵尸，这种敌人会发出声音吸引其他僵尸，因为会有大量僵尸出现，建议玩家将它击倒后迅速从旁边的小洞逃离，沿原路返回至井盖处回到安全屋。回到安全屋后Prepper告知玩家有大量僵尸已经入侵安全屋，玩家要将他们全数消灭。一共会出现4波僵尸，每次3只左右，会出现在安全屋左边的屋子附近，注意不要被围攻即可，可以使用照明弹来分开它们，要善用活体扫描确定它们的位置，全灭僵尸后可以回到安全屋睡觉回复体力。

一觉醒来，Prepper建议玩家去白金汉宫搜集装备和补给品。跟着绿色标识走到一开始拿取生存背包的地方，撬开旁边的门后在里面的桌子上拿到门卡，之后钻过铁门下楼梯来到下方平台，向左直行开门后来到一辆报废的地铁面前，从右边的门进入后一直走到底，再从左手边的破洞钻出去。继续跟着标识前进，打开门后进入下一个区域。



白金汉宫大门 Buckingham Palace Gates

进入新区域后沿着道路前进，推开一扇铁门后前方的台阶上下处各有1个装死的僵尸，干掉他们后继续前进，从前方右侧的小洞钻进去来到一个充满水的房间，此处有1个埋伏水下的僵尸。结束战斗后爬上旁边的梯子，前面的丁字路口处向左边的门走就是井盖的位置，先去开启快捷通道吧。之后返回门口向左走，推开一扇门后会来到外面，沿着大型货柜前进来到一个空旷的场地前，可以看到远处的门前站着1个僵尸，冲过去将它快速干掉，之后会依次跳出3个僵尸，为了不被包围要快速击杀，结束战斗后撬开门，身后又会跳出1个僵尸，干掉后进入房间，里面有卡宾枪和子弹，正对面就是CCTV JUNCTION BOX，扫描完毕后在房间内稍等片刻，2只僵尸会将门撞开。

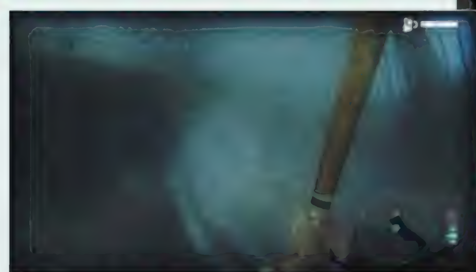
解决它们后来到门外，先处决掉左边1只



装死的僵尸，之后向左前方走会看到地上有个医疗包，拿完之后立刻后退，这时从集装箱里会跳出 2 只僵尸发动突然袭击，同时里面还藏着 1 只，全部干掉后进入集装箱拿取子弹和枪械升级要素。继续前进，在左边的帐篷附近会遇到新敌人：头盔僵尸，需要先将它的头盔打掉才能对其造成伤害，与普通僵尸相比就是需要多打几下而已。注意不要一直追着他打，前面集装箱上面还站着 1 只僵尸。结束战斗后向右前方走，穿过一片浓烟后来到空地，从左边慢慢向前走，依次解决来袭的 3 个僵尸，之后向绿色标识处前进，在门口处会出现 1 只头盔僵尸，解决他后转向左边，墙边有新的近战武器：铁铲，攻击距离比板球棍要远。不要动旁边的箱子，先去标有乌鸦的房间内存档回血，之后会有一场恶战。

补充体力后来到箱子前，拿取除了开锁工具以外的全部物品，尤其是 180 发机枪子弹。给外面的机枪上满子弹后再回来拿开锁工具，干掉 1 个僵尸后回到机枪前，此时大量僵尸会从左中右三个方向来袭，使用机枪优先射靠近的敌人即可，子弹绝对是够用的。最后一波僵尸里面会有 2 只头盔僵尸从左边出现，不用客气，将剩余的子弹全部打在它们身上吧。

结束战斗后往回走，干掉挡路的僵尸后回到之前被锁住的门前，使用开锁工具将门撬开（移动左摇杆寻找让手柄震动的位置，在此位置停留一段时间即可撬开）。右边的集装箱里枪械升级要素，拿完后从井盖进入下水道。进入地下后直行，在一条明亮的走廊左侧有 1 个僵尸会躲在墙壁凹陷处阴人，千万要小心，之后沿着道路走下水沟，前面的水沟里有 1 只僵尸，在水中玩家



无法进行攻击，所以赶紧从右侧的平台爬上岸后再解决他。先穿过石桥向左走回到之前的区域，钻出小洞后来到一个公园，公园中有大量的活体反应，但都只是乌鸦而已，直走进入一个狭窄的水路，在最深处的死路里找到 CCTV JUNCTION BOX，扫描后解锁此区域的地图。之后来到公园的另一侧，撬开铁门后开启一条近路，前面就是之前开启的井盖了。此时背包应该已经满了，可以利用快速通路回到安全屋存放包里的物资，方便之后的补给品收集。

返回之前的水沟，这次走右边的门，干掉 1 个挡路的僵尸后钻进右手边被铁网围住的区域，里面有 2 个装死的僵尸，墙壁上面就是 CCTV JUNCTION BOX 了。扫描完毕后钻出铁网，穿过前面的铁桥后开门进入下一个区域。





白金汉宫 Buckingham Palace

黑开一扇门后正式进入白金汉宫地下，进入地下大厅后 Prepper 会告诉玩家将接收不到信号。下楼梯直走进入窄道，跟着乌鸦标志向下走可以找到存储点。大厅中有很多扇门，但只有右边的第一扇门能被撬开，进入房间后电视亮起，新的幸存者：Dr.Knight 希望玩家去他的实验室找他。推开门后向左走，顺着左手边的楼梯下到最底层，在卫生间里有一把 P226 消音手枪，可以在不惊动僵尸的情况下暗杀它们。回到之前的道路，穿过铁桥后会看到 2 只被隔在铁网外面的僵尸，向左走进入实验室。到达实验室后，Dr.Knight 希望玩家帮他取得一本书。取得新任务后从实验室左边的门回到大厅，之后使用电梯进入白金汉宫内部。

电梯门开启后直走右转进入大厅，先干掉地上 1 只装死的僵尸，引起其他僵尸注意后立刻退回门口，此处有 2 只普通僵尸和 1 个新敌人：白烟僵尸，白烟僵尸比普通僵尸更抗打，并且会使用远程酸液攻击，被吐到后视野会变得模糊，一定要注意躲闪。3 只干掉后去沙发上干死 1 只装死的僵尸，然后走向台阶右侧的一个白色凹墙处，顶着墙向前走会进入密道，里面有一把十字弩，能够安静的击杀敌人并且可以回收弩箭，但杀伤力欠佳必须爆头才能击杀敌人。从楼梯上到 2 层，上面有 1 只普通僵尸和 1 个白烟僵尸，依次击破后从开着的门进入另一个走廊，干掉迎面走来的头盔僵尸后翻过障碍物去击杀前面的僵尸，之后立刻回头，身后会刷出 2 只普通僵尸和 1 只头盔僵尸，守在障碍物前利用它们翻过障碍物时的巨大硬直干掉它们。



接着向前走，前方右手边的大厅里有 1 个普通僵尸和 1 个白烟僵尸，建议使用手枪在门外击杀白烟僵尸。穿过大厅来到一个走廊，左手边有一个密码门，调查之后在后方立刻会刷出 4 只僵尸而且里面什么物质都没有，所有无视这道门即可。之后继续向前走进入一个燃烧的大厅，干掉屋内的 2 个僵尸后爬上木架后向前走，到尽头后木架会塌落，爬下梯子进入旁边房间，





干掉2只僵尸后走到右边的门口，引起僵尸的注意后立刻到房间门口，掏出手枪依次击破它们。屋内共有6只僵尸，觉得困难可以使用手雷，之前拿到的消音手枪也可以派上用场。全清后继续前进，推开房门进入目标房间，在身后的墙上可以找到CCTV JUNCTION BOX。墙洞里就是要找到的书，拿到书身后的密道开启，爬进去后先向右走，尽头的空间里有1只僵尸埋伏着，干掉后在旁边的角落获得XL生存背包，旁边墙上的红色按钮别忘了按一下，可以开启捷径。

回到刚才的岔路向左走，从梯子下去会回到之前拿取猎人弩的密室，原路返回实验室，一段CG后将书放入一旁的抽屉交给Dr.Knight，他会给玩家的Prepper Pad升级，此时开启新功能自动活体扫描，以后就可以省去按△的操作了。扫描身后房间内的僵尸并进入房间将其干掉，之后可以在它身上提取重要道具僵尸抗体，这个道具会在玩家被僵尸抓住后使用并击杀僵尸，相当于多了一条命，用完后需要在某些特定僵尸身上重新提取。Dr.Knight希望玩家帮他寻找位于布里克巷公寓的第二本书，先从实验室右上方的井盖回到安全屋修整，之后使用快速移动前往布里克巷市集。来到布里克巷市集后向外走，之前来过的区域中有3只僵尸在游荡，解决它们后向左走打开一扇铁门，顺着道路直行到达布里克巷公寓。

布里克巷公寓 Brick Lane Flats

进入布里克巷公寓后顺着道路走出地下，爬上木架后从另一侧跳下。从铁门下方的破洞翻进去，左边会跳出1只僵尸，解决后先撬开最右边的门拿取枪械升级和大型医疗包，之后穿过左边的门来到一个布满货箱的场地，场地中游荡着7只僵尸，尽量不要惊动它们逐个击破。这个区域共三层，全清后爬上左边的平台二层向左后方走，爬上木箱后来到平台三层，干掉一个头盔僵尸钻进左后方的通风管道来到一个房间，高处的墙壁上挂着CCTV JUNCTION BOX。爬下梯子撬开房门后回到之前的一层，重新上到三层后进入一个墙上有巨大乌鸦的房间，记住这个房间的位置，游戏中后期还要回来取得重要的收集要素。

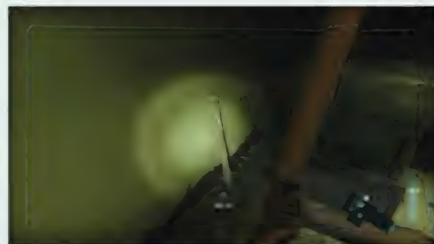


从三层前方墙上的大洞翻到一个新的区域，爬梯子时小心最下方区域的头盔僵尸，这个区域也有三层铁架，从另一侧的梯子爬到三层铁架，再从边缘处跳到二层铁架走到房间的顶部，跳下去后拿取桌子上的双管猎枪。把门撬开，之后走左边的楼梯进入地下室，先穿过印着房屋的门开启快速通道，之后继续顺着楼梯向下走，最下层有4只僵尸一起冲过来，使用手枪解围吧。全灭后乘坐右边的电梯上楼，一段时间后会从电梯顶部跳入2只僵尸，干掉后离开电梯前进，击杀2只僵尸后进入右边的房间杀掉里面的3只僵尸，接着从管道爬入洗手间，处决掉1只爬地僵尸后撬开门，前面是一个放着音乐的房间，里面有非常多的僵尸但不会主动攻击玩家，所以开始屠杀它们吧！注意不要按×将音响关闭，如果音乐停了那可就惨了。

之后穿过卧室钻入一段很长的管道，爬管道时不要停下因为会跟着1只爬行僵尸，在管道内无法还击。快速爬出后先击杀面前的头盔僵尸，之后等它爬出来再解决它。进入前方的房间后先扫描，CCTV JUNCTION BOX就在屋子上方，干掉2只僵尸后推开柜子来到目标地点，不必理会地上的僵尸直奔保险箱，密码在旁边的墙上可以扫描到"1527"，打开保险箱后先别急着拿东西，身后会出现2只僵尸，解决掉后把补给品和书拿走。钻进墙边的管道来到旁边的房间，墙边有近战武器：钉球棒，攻击头部时爆头率上升，换上之后以后流程中的近战武器就不用再装备别的了。拿完钉球棒后钻进旁边的管道，玩家会坠落到下方房间，解决1只僵尸后顺着道路返回白金汉宫地下，回到实验室将第二本书交给Dr.Knight，他会给玩家第1封Dee的信并要求玩家收集7封信来让他制作僵尸病毒解药，7封信是游戏中重要的收集要素，可以在任务栏中查看，在之后的流程中会单独列出收集位置。

拿完信后回到安全屋，Prepper要求玩家前往军火库拿取物资，顺便可以找到第2封信。快速移动至白金汉宫内的井盖，来到宫外的公园。公园内有3只僵尸，解决后向左边冒着红光的帐篷走去，拿取尸体身上的门卡后往回走，中途会遇到新敌人：红雾僵尸，这种僵尸攻击力较高，击杀后会掉落枪械升级道具。回去的途中会看到一个锁住的门，用门卡打开后在尸体身上拿取第2封Dee的信，旁边的箱子里面有重要道具C4，可以炸开障碍物，此外还有不少补给品。







此时玩家听到NPC的通信，她希望玩家前往伦敦塔获取救援。原路返回公园，公园内出现了大量僵尸，但NPC会帮玩家击杀它们，她的枪法很准，只需慢慢等待她杀光僵尸即可继续前进。走水路来到一个管道前，干掉1只僵尸后立刻后退，从洞口会钻出新敌人：爆炸僵尸，它背后的燃气管被打就会爆炸，所以要用远程武器击杀它。用C4炸开障碍物进入管道，推门进入下一个区域。



伦敦塔 Tower of London



沿着道路走到外面，走上木平台后在右手边的地上有一把狙击步枪。干掉 1 只爬上梯子的僵尸后不要下梯子，此时 Pad 会受到雷达干扰，用手枪打爆前面平台上的雷达即可解决。下梯子继续向前走，穿过木平台的下方，拐角处上方就是 CCTV JUNCTION BOX。远处有 3 只僵尸，用手枪射击其中 1 只爆炸僵尸即可一次解决它们，右手边的梯子可以爬上木平台来到一个铁桥前，但现在无法解开铁门，游戏后期还要回到这里收集 Dee 的信。

来到刚才爆炸僵尸的位置后向左走穿过桥洞，干掉 1 只僵尸后用 C4 炸开障碍物进入伦敦塔门口，先干掉 1 只白烟僵尸，然后推开右手边的门开启快速通道，之后从门口左边的小洞钻入地道。解决 3 只僵尸后向里走，右边墙的侧面有 CCTV JUNCTION BOX，扫描完毕后撬开左边的门锁爬上二层进入一个有着奇怪符号的房间，扫描墙壁会开启一道暗门，沿着道路向前走跳入水牢，隔着铁网射击远处的爆炸僵尸，之后解决这片区域剩下的 2 只僵尸。扫描另一侧墙壁上的符号开启通路走至楼上，要注意有 2 只突然跳出的僵尸。钻进二层左边第二个洞，看到僵尸后立刻退出来，击杀后才能安全通过。



钻进一个大厅后先去左边拿取 AK47，AK47 是中后期非常实用的远程武器，建议直接标上快捷键。用 Pad 扫描墙上的符号后获得破解神秘文字的新能力，以后扫描游戏中神秘符号就可以获得随机生成的密码用于开启密码门。推开房间内的柜子扫描后面的柱子可以获得四位密码（随机生成），之后打开密码门回到外面，NPC 会狙杀外面的僵尸，等她清场后先去撬开门口的木板，之后走旁边的楼梯登上伦敦塔。一层有很多子弹，僵尸比较分散但要注意远处屋内有 1 只爆炸僵尸。从旁边的楼梯一直向上到顶端，再从地板破洞跳下。走到外面的平台后沿着楼梯爬到楼顶中央 NPC 会帮助玩家击杀来袭的僵尸。全清后会触发 CG，来救玩家的直升飞机被乌鸦攻击坠毁，救援失败。返回楼下平台击杀 2 只僵尸后撬开旁边的门，从梯子下去就是井盖。

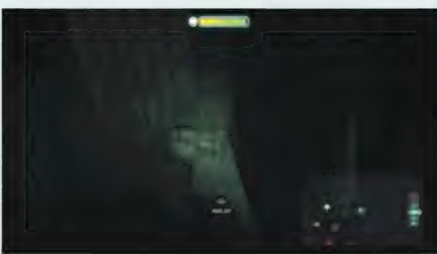


返回安全屋，听 Prepper 讲完话后发电机燃料不足，安全屋停电了，为此要去斯皮塔佛德格林寻找燃料，使用快速通道来到布里克巷市集，出门后发现街上又出现了 3 只僵尸其中还有 1 只红雾僵尸，全灭后来到第 1 个 CCTV JUNCTION BOX 旁边，使用 C4 炸掉障碍物，在里面的尸体身上取得第 3 封 Dee 的信。之后从房子右边的道路走过去，这里有 1 只摇滚僵尸一定要快速解决不然会召唤同伴。干掉后穿过左边的门洞来到一个小屋前，分别扫描屋子旁边的墙和屋内的墙得到前两位和后两位的密码，输入后解开密码门，沿着道路进入下一个区域。

斯皮塔佛德格林 Spitalfields Green



沿着道路向上走来到地面，先杀死旁边装死的僵尸。前方是一个公园，里面遍布着地雷还有僵尸在游荡，绝对不能横穿。先破坏右边的道路上的雷达，之后沿着道路向左走进入一个庭院，门后面有 1 只爆炸僵尸，撬开右边小屋的门后继续向前走，这里 Pad 又会被电波干扰，雷达就在前方左手边的铁网里，虽然不能进去但可以在缝隙间开枪破坏雷达。旁边有



一个进不去的铁门，后期还要重返这里取得信件。站在铁门外往里面扫描后可以扫到 CCTV JUNCTION BOX。小心谨慎地穿过公园，可以把在公园里游荡的僵尸们引到地雷上炸死它们。来到公园右上角，从破洞钻进去后用 C4 炸掉障碍物进入屋内，里面有 XXL 生存背包，至此游戏中的两个背包都已找到了。

原路返回从公园左上角的楼梯向前走，干掉 2 只正在吃饭的僵尸后进入一条小巷，除了 1 只头盔僵尸外还会从天上跳下 1 只普通僵尸，杀完它们后直走左转，不要直接走到前面的广场，那里有太多的僵尸，从右手边的小巷往里走，在转角处掏出手枪击杀前面的爆炸僵尸，受到伤害也没关系因为马上就可以找到休息室了。撬开旁边的门从梯子爬到最顶层，沿着道路走就会看到一间休息室，先干掉旁边 1 只爬上梯子的僵尸，之后走进休息室存档回血。



休整完毕后从房间出来走到栏杆处，可以看到下方广场里游荡着 10 只僵尸，这里建议使用照明弹加手雷的组合干掉它们，如果有没炸死的就补几枪。全灭所有僵尸后下楼，一辆红蓝白相间吉普车后面的高墙顶部有一个 CCTV JUNCTION BOX。扫描完毕后从左边撬开铁门进入加油站，这里的主人要求玩家去幼儿园内拿抗生素换取汽油。返回后从一道刚刚开启的铁门前进来到下一个区域。

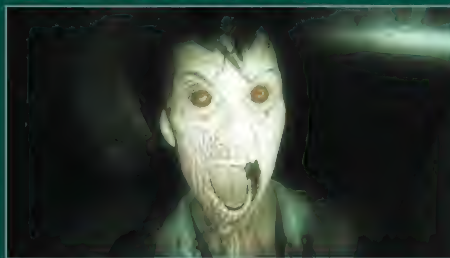
贝肯菲尔德 Baconfields

出门后到达贝肯菲尔德，直接向左前方墙壁上的 CCTV JUNCTION BOX 扫描解锁地图，右手边的门里就是返回安全屋的井盖，掀开井盖后可以回到安全屋从箱子里面拿一些手雷和照明弹，之后的战斗会用到。回到贝肯菲尔德，这是一片很大很空旷的区域，共有 4 只僵尸分散在这里，将它们全灭后来到左上方的庭院，推门进入幼儿园。



幼儿园是本作惟一一处可以称得上吓人的场景，进门后大厅内没有敌人，穿过大厅从厕所里的管道爬进走廊，走到走廊拐弯处后会从前面的柜子里突然跳出 1 只僵尸，别被吓到。干掉它后撬开前门的门锁，先走向上的楼梯，进入二层房间后干掉里面的 2 只僵尸，这个房间右手边有一扇单向门，从门出去后就只能再从幼儿园正面进入，这道门是之后重要的撤退通道，一定要记牢。回到楼梯处向下走，走到最下层后先在楼梯侧面稍等片刻，1 只头盔僵尸会冲过来。干掉它后从楼梯侧后方的管道爬进一个房间，钻出管道身后就是 CCTV JUNCTION BOX，扫描后撬开门继续前进，进入前面的房间后一个白影会向玩家冲来，这是新敌人：隐形僵尸，不过此时它只是路过而已。在左边房间的柜子中找到门卡，开门后抗生素就在最里面的柜子里。

拿完抗生素后出现 CG，玩家从地板坠落至最底层。向前走会听到僵尸的嚎叫，同时 Pad 会失灵，再向前走手电也开始不灵了，不要紧张此处只有 1 个敌人：隐形僵尸，它躲在房间右上角的角落，走过去攻击它吧。隐形僵尸移动速度很快，受到一定次数的攻击后会进入隐身状态并瞬移至远处，此时紧靠墙角警觉四周，一会儿它就会过来袭击，攻击方式和普通僵尸差不多，重复几次后即可击杀，如果它不过来就主动去寻找它吧，却接近它电波干扰越强烈。击杀后如果对着它的尸体调查，它会突然跳起来吓人，做好心理准备吧。击杀它后在这间房子里面扫描可以找到前三位的密码，最后一位密码要通过排除法试出来，密码房里有 C4 和一把 UMP45。



爬上楼梯来到触发，用枪干掉趴在地上的爆炸僵尸，搜刮完房间内的补给品后撬开房门，门外就是大量僵尸，开始逃脱吧。出门后立刻向左走，击倒堵路的僵尸后沿着橘黄通路来到楼梯处，迅速爬上二层后开启右边的门离开幼儿园，顺利逃生。沿路返回斯皮塔佛德格林却发现楼梯被毁掉了，Prepper 会帮玩家黑掉旁边的电子门，但需要一段时间，此时大一波僵尸蜂拥而至，开始防守战。之前包里留着的照明弹和手雷要派上用场了，其实这片场地很大，不想战斗的话也可以绕着场地转，等到 Prepper 给玩家信号后回到电子门处，爬上旁边的平台回到斯皮塔佛德格林。

原路返回加油站，途中听到女孩的求救信息并开启下一个任务。进入加油站后发现主人已经变成了僵尸，击杀它后拿取桌子上的 Pad 升级，Pad 获得黑客功能，以后扫描锁住的电子门就可以黑开了。出门向左走，黑开铁门后拿到油桶，使用前方的井盖返回安全屋完成任务。



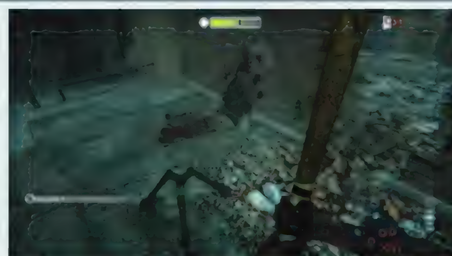
收集Dee的信

因为此时 Pad 的全部能力都已经解锁，所以建议玩家先收齐其余的信件。在之前的流程中玩家已经收集了 Dr.Knight 直接交给我们的第 1 封信、军火库中的第 2 封信和布里克巷市集处的第 3 封信。

第 4 封信在布里克巷公寓，返回之前三层那个印有巨大乌鸦的房间，对着玻璃上的乌鸦断翅调整位置使里屋和外屋的乌鸦图案被拼成完整的一只，之后扫描乌鸦图案获得密码，开启里屋的密码门在尸体身上取得信件。



第 5 封信在斯皮塔佛德格林，回到之前那个布满地雷的公园，黑开 CCTV JUNCTION BOX 旁边的电子门后在雷达旁边的尸体身上搜



到信件。

第 6 封信在伦敦塔，出门后往回走回到木平台旁边的铁桥，黑开电子门后先击杀前方平台上的红雾僵尸，之后从尸体身上搜到信件，这个平台上有很多子弹，尸体旁边还有一把 M4。



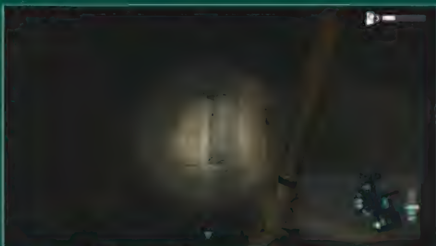
第 7 封信在贝肯菲尔德，来到幼儿园右边的小木屋，黑开电子门后在尸体身上搜到信件，旁边有一把马格南手枪。



自此 7 封信都已收集完毕，回到实验室后将 7 封信交给 Dr.Knight，他会开始研制药品，叫玩家等待他的消息。回到安全屋后沿着绿色标识穿过铁门走到下方平台，黑开右侧的电子门后直走进入下一个区域。

圣乔治教堂 St.George's Church

沿着道路一直走进入圣乔治教堂地下，顺着水道前进，要注意潜伏在水中的 3 只僵尸，水道尽头埋有一个地雷，要提前用手枪引爆它。走出水道后小心来袭的 3 只僵尸，全部解决后向右走，穿过一个小洞取得子弹和 C4。撬开门返回刚才的位置，推开右手边的柜子爬上平台，解决 1 只僵尸后将手雷掏出，小心向前走，前方拐角处有 4 只僵尸坐在地上吃饭，投出手雷一举击杀它们吧。向前走拿取桌子上的大型医疗包，左转后发现 Pad 受到了电波干扰，推开旁边的房门先使用手枪射击爆炸僵尸，之后破坏屋内的雷达。回到刚才拿取大型医疗包的位置，撬开旁边的门后干掉 3 只僵尸，在一道乌鸦门旁边的墙上可以找到 CCTV JUNCTION BOX。



扫描完毕后推开柜子进入管道，这个管道内有两条通路，一条通向安全屋，另一条通往主线剧情，先去掀开井盖，之后从另一条管道爬出来到一个狭窄的石台，会有一些僵尸从旁边来袭，但由于石台过于狭窄有些僵尸会掉下去，玩家只要注意不要掉到下面就可以。沿着石梁继续向前走，爬进旁边的铁栅栏后来到一个全是更为狭窄的木梁的空间，远处有 2 只白烟僵尸，建议使用远程武器解决它们，全灭后小心的穿过狭窄的木梁来到前面有乌鸦标记的房间，爬上梯子后快速掏枪射击远处的爆炸僵尸。之后钻进旁边的破洞，爬上楼梯后出现 CG，主人公被几个心怀歹意的骗子抓了起来。

醒来后发现置身铁笼中，同时生存背包和装备都被拿走了。之后会进入全游戏中最困难的一场战斗：教堂伏击战，一共有七波敌人且有大量的头盔僵尸，稍有不慎就会失败。下面为玩家提供一种简单的获胜方法：第一波是 3 只头盔僵尸，从笼中出来后立刻向前走，拿取面前石台上的手枪和子弹后向左走拿取车上的子弹，之后立刻进入铁门拿取地上的子弹。从另一侧的铁门出来后 3 只头盔僵尸应该已经快聚在一块了，这时射击地上三个气罐里中间的那个，运气好的话可以一举击杀 3 只，如果还剩下 1 只的话就引诱它到旁边的气罐处将它引爆，但注意不要把三个气罐都用掉了。第二波僵尸会在教堂里面出现，1 只头盔僵尸和 1 只爆炸僵尸，直接射击爆炸僵尸即可解决它们。第三波僵尸有 3 只头盔僵尸和 1 只爆炸僵尸，先射击爆炸僵尸，然后把剩下的 2 只头盔僵尸引到气罐上炸死它们。如果还有没死的僵尸就用手枪点射头部，但注意不要浪费子弹，全灭后走进教堂补充子弹拿取医疗包补血。

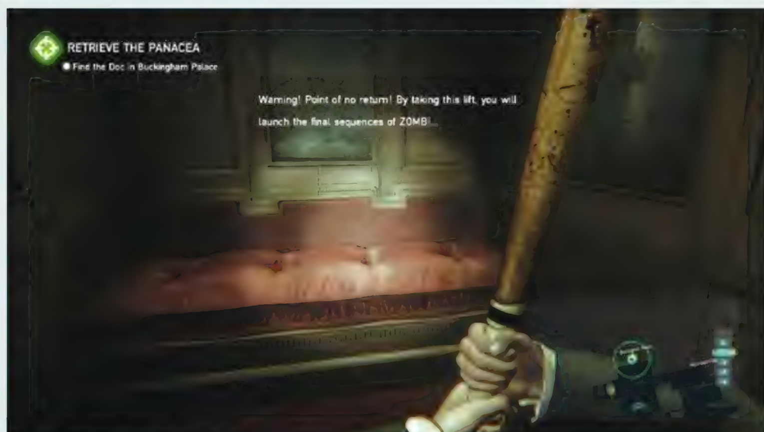
之后从新开启的铁门进入下一个区域，在巴士旁边的地上拿取地雷和照明弹，因为没有生存背包，玩家需要按方向键下来掏出地雷。前方的笼子中关着第四波僵尸，在笼子前方放置地雷后



等僵尸们出来踩爆即可。这批僵尸爆炸后立刻从左边的台子爬上巴士顶部，走到巴士尾部拿取两枚地雷，之后引诱第五波僵尸使他们聚集，然后返回铁门处安放地雷，两枚地雷足以解决这波僵尸。全清后回到第五波僵尸刷新的地方拿取地雷，旁边的木平台也可以爬上去，尽头处也有地雷。回到铁门，第六波僵尸来袭，这波只有 1 只普通僵尸和 1 只爆炸僵尸，使用手枪解决即可。干掉后在巴士旁边的铁门外放置一枚地雷，然后按下旁边的红色按钮，第七波僵尸出门就立刻被尽数炸飞了，玩家成功脱险。

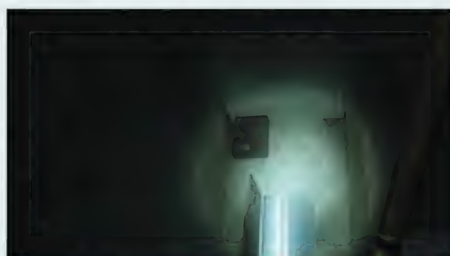
在铁门旁边的木箱上拿回求生背包，之后撬开里面的门，屋里的箱子内就是之前玩家背包中的物资，此外屋中还有一把 SA80A2 步枪和一些子弹。搜刮完毕后撬开教堂右侧的铁门原路返回井盖移动至安全屋，Dr.Knight 会联系玩家前往他那里拿取解药代码，整理好背包后从箱子内拿取两枚地雷和一颗手雷放入背包内，之后使用快速通道来到白金汉宫地下。

取得解药



到达 Dr.Knight 的实验室后发现他已经不在了，前往电梯处游戏会出现提示，继续前进就会进入最终章，玩家无法返回去取得其他的要素了，在此之前要先检查是否已经将 15 个 CCTV JUNCTION BOX 扫描过了，剩下的一个需要在最终章里扫描。准备完毕后乘坐电梯来到白金汉宫内，电梯门刚开就有 1 只隐形僵尸路过，之后它还会出现扰乱几次地图。直走右转进入大厅，射击趴在地上的爆炸僵尸可以炸飞它身边的 2 只僵尸。进入楼梯左边拿过十字弩的密室，爬上梯子后从通道下方的小洞钻出，开门后解决 1 只僵尸后进入狭窄的通路，开枪杀掉前面的爆炸僵尸，之后直走进入大厅。先干掉 2 只在一层的僵尸，之后不要着急登上二层，因为即将与 2 只隐形僵尸开战。

从包里拿出之前准备好的地雷后爬上左边的楼梯，走到二层后立刻安放地雷并后退，此时 1 只隐形僵尸会向玩家冲来并踩上地雷直接死亡，第二只也使用同样的方法即可。如果地雷数量不够的话会打得很吃力，至少保证用地雷炸死 1 只，面对剩下的 1 只才会轻松。解决 2 只隐身僵尸后干掉二层一旁的僵尸，撬开前面的一扇门后向里走，左手边的房间里有 2 只头盔僵尸和已经僵尸化的 Dr.Knight，建议使用步枪或手雷快速击杀。干掉它们后挖出 Dr.Knight 的眼球，之后站在钢琴处扫描对面的柱子获得密码：6407，打开旁边的密码门后回头向上看，最后一个 CCTV JUNCTION BOX 就在这里。扫描完毕后从左边的洞爬进厨房，这里有 6 只僵尸，先将一批引出房间击杀，然后再进入房间杀死趴在地上的僵尸。进入厨房深处，钻过通道后一直向下走会看到井盖，但此时只能快速移动至安全屋和白金汉宫地下。



休整完毕后回到白金汉宫地下，来到实验室后发现大部分门无法开启了，打开左边的门，1 只会从管道旁边爬出来，将它击杀后钻进它身后的管道，一直向前爬来到一个向下的椅子面前，爬到下面后再穿过一个管道进入一间仓库，立刻就会有 1 只僵尸扑过来，这个仓库中有 4 只僵尸，守在货架后面等它们爬过来后依次处决掉，全清后钻进旁边的管道，向前爬一段后会看到 1 只僵尸，退出管道后等它爬出来后处决它，再次穿过管道来到一扇门前，撬开门后立刻掏出枪干掉面前的爆炸僵尸。出门后爬上楼梯，向着绿色标识走去，打开电梯旁边的门进入女王居所。

顺着楼梯向下，干掉旁边 2 只正在吃饭的僵尸和 1 只来袭的僵尸后进入一个充满水的房间。向前走穿过两个喷泉，处决掉脚下的僵尸后进入右手边的房间，举着包走过一段深水后离开房间，进入走廊右手边的房间后爬上柜子钻入管道，爬行一段之后会看到出口外面有 1 只隐形僵尸，钻出去后它就消失了。调查被锁住的门时身后的管道里会爬出 1 只僵尸，杀掉它之后撬锁进屋，从里屋的舱门进入目标房间，调查电脑后警报响起，干掉来袭的 2 只僵尸后拔取 U 盘逃离这里吧，走到外面后从喷泉后面过来了大量僵尸，使用机枪扫射第二个喷泉后面的僵尸群可以引爆其中的爆炸僵尸。穿过两个喷泉后进入右边的房间，1 只僵尸会突然从水中钻出来，干掉它后爬上梯子，推门回到白金汉宫地下。

回到白金汉宫地下后向外走，由于警报的原因很多门都被封锁住了，沿着绿色标识选择未被的道路前进，击杀中途遇见的 3 只僵尸，在出口前的拐角处埋伏着 1 只红雾僵尸，小心不要被偷袭到。顺着道路离开这里，沿着铁平台绕道另一边，这里有很多白烟僵尸，全部击杀后走出厚重的铁门，这里会有非常多的僵尸，直接向左边沿着道路一直跑，不要管身后的敌人也不要停下，从尽头左手边的窄道中找到门后离开这里。

爬上梯子来到外面，飞机正在轰炸白金汉宫，这片区域中的僵尸也会被燃烧殆尽。横穿整个区域原路返回，走到地下后小心来袭的僵尸，沿着道路走到左边的门回到安全屋区域，穿过废旧地铁回到安全屋，玩家与 Prepper 彻底决裂，他要去玩家滚出安全屋，所以从箱子中尽可能拿取需要的物资吧，别忘了带上照明弹。从安全屋走出后前往铁门外的机枪处，此时下方大厅已经聚集了不少的僵尸了，使用机枪扫射清空它们，远处会无限刷出僵尸，所以清场一次后就立刻下楼直奔右前方的电子门，中途扔一颗照明弹来引开僵尸，爬下楼梯沿着道路走出这片区域，去往伦敦塔与救援人员汇合。此时 CG 出现，为玩家揭示了 Prepper 的真面目和他的目的，同时通关奖杯跳出。



逃离伦敦

伴随着悠扬的英国国歌《天佑女王》，制作人名单缓缓滚出。然而游戏还并未结束，玩家需要去往伦敦塔逃离这里，同时为人类带去最后的希望：解药。从起点到塔前的战斗基本与之前的流程一样，清空僵尸后前进即可，不必吝惜弹药和医疗包，如果不想战斗的话就扔一个照明弹然后向前冲吧。到达塔楼门口后扔一个照明弹直接冲进塔楼，一层躺着两组 3 只一起装死的僵尸，快速穿过它们后沿原路跑上塔顶，清空僵尸后直升机顺利将玩家接走，流程通关。

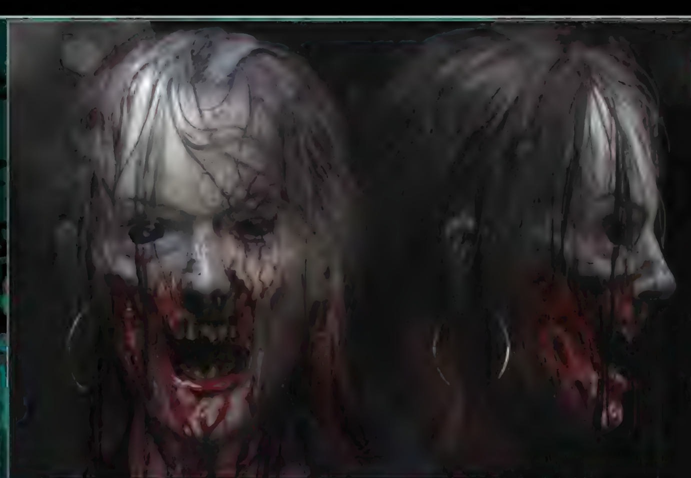


奖杯与成就

奖杯类型 / 成就点数	奖杯名称	解锁方法
白金 /–	The Ultimate Survivor	获得游戏中所有奖杯
铜杯 /10	Outbreak	击杀 50 只僵尸
银杯 /30	Epidemic	击杀 100 只僵尸
金杯 /90	Pandemic	击杀 200 只僵尸
铜杯 /10	Headshot！	第一次使用枪械完成爆头射击
银杯 /30	Burninated！	第一次使用莫洛托夫鸡尾酒杀死僵尸
银杯 /30	Crossbow Kill！	第一次使用十字弩杀死僵尸
铜杯 /10	Safehouse	到达安全屋
铜杯 /10	BOB is your best Friend	获得生存背包
银杯 /30	Let's Go Shopping	进入超市
银杯 /30	Buckingham Palace	进入白金汉宫
银杯 /30	Tower of London	进入伦敦塔
金杯 /90	The Nursery	进入幼儿园
金杯 /90	Betrayed！	在教堂伏击战中生存
银杯 /30	Expanded Backpack	获得 XL 生存背包
金杯 /90	Expanded Storage	获得 XXL 生存背包
金杯 /90	CCTV Is Watching You	入侵游戏中所有的 CCTV JUNCTION BOX
金杯 /90	Unbreakable	获得 2000 生存点数
银杯 /30	Baby Steps	通关 Chicken 模式
金杯 /90	I Survived！	通关 Standard 模式
金杯 /90	Unstoppable	通关 Survival 模式

白金/全成就心得

本作白金难度主要集中在生存（Survival）模式通关，该模式中玩家只要死亡存档就会被删除，所以一定要经常用 USB 备份存档或是上传存档。生存模式下僵尸攻击和体力都会显著提高，但出现的位置和数量都不会改变，因此多加熟悉关卡配置会轻松不少。至于两种收集要素：生存背包和 CCTV JUNCTION BOX 的位置均已在流程攻略中列出。由于 Chicken 和 Standard 模式共用一个存档位，而生存模式有单独的存档位置，建议先以 Chicken 模式进行游戏，如果没有死亡太多次的话流程中就可以解锁除另外两个难度杯之外的全部奖杯，通关后重开 Standard 模式并同时开启生存模式，打一段 Standard 模式后再换生存模式打，这样能够加深对关卡配置的印象。此外本作的 BUG 不少，从报错退出到流程卡死应有尽有，且触发条件未知，虽然是小几率事件但是遇上了就只能删档重来，所以一定要经常备份存档。



难点奖杯/成就

Pandemic

击杀 200 只僵尸。击杀数量杯都要求使用一人完成击杀，角色死亡后击杀数量清零，一般来说只要不死的话在进入幼儿园之前就可以解开，而且生存模式要求一命通关，所以不必刻意去刷。

CCTV Is Watching You

入侵游戏中所有的 CCTV JUNCTION BOX。游戏中共有 16 个 CCTV JUNCTION BOX，除最后一个需要在最终章扫描外其余的都可以随时去补齐，在安全屋的显示屏中可以查看解锁的情况。

Unstoppable

Survival 模式通关。全游戏唯一的难点，此模式除了死亡会被删档外，僵尸的攻击力也非常之高，被红雾僵尸攻击一下就会死。不建议生存模式下还是只用近战平推，应有意识地增加莫洛托夫鸡尾酒、手雷、地雷及照明弹的使用频率，遇到被包围的情况果断掏枪解围。当然，经常备份存档是最重要的。





软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

《神秘海域4》没有让我失望，虽说游戏还存在一些不足之处，但这更多的是因为游戏类型的局限性所造成的。单就这一游戏类型而言，《神秘海域4》已经是做到了极致。接下来我觉得只有Rockstar的新作才能让我摆脱《神秘海域4》的“阴影”，期待E3的早日到来！

价格行情——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

和上周相比，PSV本周价格全面飙升，港版主机报价已经达到1250元，比行货主机要贵上100元，这也是行货上市以来首次在价格上被港版主机超越。造成港版主机价格攀升的主要原因还是供货关系。不过近期有大量的美版、欧版主机上市，其中很多欧版主机还是PSV-1000型，售价在900元上下，打着全新机的旗号。考虑到PSV-1000停产已久，主机本身是14天机的可能性较大，还是不建议玩家出手，行货之外的购机选择，只有港版目前是最靠谱的。



▲黑鳍服务器上可支持模拟运行的游戏极少，虽然产品已经出售发货，但看起来更像是测试版的内容。

在今年年初，曾有公司宣布以烧录共享的方式破解了PSV，其烧录设备名为“黑鳍（cobra blackfin）”，之前由于未能出货，并且官网停止更新，让人以为项目已经夭折。未料到在5月初，产品已经悄悄上线，目前国内少部分商家有货，大部分代理商测试后并不认为产品适合国内市场，所以没有贸然进货。黑鳍的售价在某宝上是750元上下，整个使用过程非常复杂，玩家需要准备电脑，TF存储卡和TF读取器等配件，同时在电脑上运行黑鳍软件，连接到黑鳍服务器，并将TF等设备连接到电脑，保证TF卡内的游戏镜像和黑鳍服务器上的游戏相一致，才可开始运行游戏，此时会联网下载模拟密钥数据进行游戏。整个过程不能脱离电脑的支持，同时使用黑鳍分享游戏也非常麻烦，目前服务器上只有少量可供运行的游戏选择。从这种角度看，黑鳍还远远不够成熟，这也是国内代理商没有进货的原因。现在使用黑鳍的PSV主机版本必须在3.57以下，升级到3.60系统的玩家都无法体验，建议玩家不要贸然出手，没有必要被PSV破解的噱头掏这样的腰包。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，Wi-Fi）	1250元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV原装耳机（港版）	120元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1450元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1490元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

3DS主机近期市场变化不大，日版依然维持着1450元上下的价格，搭配32GB存储卡和A9LH开机自动引导。前不久任天堂对3DS主机进行了升级，最新版本已经来到11.0.0-33，虽然版本号从10.X跨越到11，但本次更新依然不是大型更新，任天堂没有添加任何新功能，只是再一次对主机的系统稳定性进行了小幅调整，实际上也就是屏蔽了HBL无法软破，如果玩家手滑不慎把主机的真实系统升级到11.0.0-33，目前也只有硬降的方法可以破解了。不过在虚拟系统上，11.0.0-33没有任何影响，包括GateWay 3DS和各类系统可顺利升级，全部存活。另外许久不见的美版2DS主



▲没有了裸眼3D功能的2DS主机并不受大家欢迎，国内除了售价在1000元左右的《口袋妖怪 红/绿》限定版之外，没有普通版可以买到。

机，任天堂宣布在5月20日这天进行调价，从原先的99.99美元下跌到79.99美元，同时主机内还会预装《马里奥赛车7》。这是2DS第二次调价，早在去年的8月份，任天堂曾把价格从129.99美元下调至99.99美元。短时间内两次调价看得出2DS的销量和势头并不是太好，国内除了《口袋妖怪 红/绿》日版限定2DS主机之外，也没有普通版可以买到。现在的2DS除了收藏的价值，恐怕很难吸引到玩家了，距离退出历史舞台或许也只有一步之遥。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版）	950元	SKY3DS（支持10.7系统）	320元
N3DS LL主机（日版）	1250元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1250元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1450元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元		

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌/型号	价格
主机	PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行，附赠《永不孤单》游戏下载码）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

随着《神秘海域4》的发售，PS4近期关注度爆棚，很多玩家慕名买了PS4来体验这款3A级大作。目前港版和日版PS4的价格也有所下跌，很多玩家也选择了港版入手。截止到发稿日，500GB的港版主机报价在2150元左右，1TB在2350元上下，日版500GB主机报价则在2280元。相比之下，国行主机虽然维持在2399元的价格，但近期在主机内又附赠了《永不孤单》的游戏下载码，相当于送了一款游戏，从最早的《南瓜大冒险》、《天龙八部》到今年的《星际战甲》，看得出索尼在国内的促销力度一直很大。我们也建议为了行货能更好的发展，大家都尽量选择国行主机，来体验《神秘海域4》这样的大作，让《神秘海域4》游戏行货能在国内早日上市。除了普通版附赠《永不孤单》之外，国行主机近期还推出了《重力异想世界》和《撕纸小邮差》两款游戏的主机套装，同时多搭配一款金色手柄，售价在2750元左右，还是非常超值的，玩家可以在各大电商平台直接选购。



►新版国行主机附赠了《永不孤单》游戏下载码，玩家在选购主机时注意不要遗漏掉。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行，附赠《永不孤单》游戏下载码）	2399元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2150元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，日版）	2280元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2350元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2300元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2300元
近期推荐购入指数		7

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

E3即将到来，在没有大作刺激的情况下，Xbox One近期的销售不太理想，很多玩家期待微软能在E3上公布新款主机，目前来看可能性并不高，玩家还是稍安勿躁。在主机价格上，Xbox One略微走低，500GB港版同捆游戏的主机价格在2220元左右，原先性价比最高的1TB欧版主机已经断货，目前1TB主机主要是港版，售价在2450元，比原先1TB的欧版主机略贵200多元，性价比还是比较突出的。之前曾经提到Xbox One由于一定的特殊性，主机基本都非原封主机，很多玩家对此表示不放心，其实玩家在拿到主机后可以检查是否有初次系统更新，所需容量在1000MB左右，如果能直接开机，表示主机已经被更新过，通常并非为全新主机。当然，更新过的主机玩家也可以在系统中查看主机更新时间，离购买时间越近表示主机是新机的概率较高，当然遇到已经更新过的主机，玩家可以选择不购买，以防出现其他未知的问题。



►1TB主机附带的手柄为新款手柄，主机中没有耳麦，但手柄可以使用普通耳机。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（台版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	1860元	Xbox One无线手柄（国行版）	319元
Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2220元	Xbox One无线手柄充电套装（国行版）	499元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2450元	Xbox One精英版手柄（国行版）	1299元
Xbox One精英版主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	3650元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，同捆Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2016年5月20日，各地行情不一，本文价格仅供参考。





不走寻常路
从NX谈谈硬件升级之争

2016年，对于贵为三大主机厂商中资历最老的任天堂而言可谓百端待举，新社长君岛达己萧规曹随，将岩田聪生前的组合拳接连打出，希望能闯出一番新气象。

先是首款移动应用《Miitomo》终于上线，在短短两个月内经历了悲喜两重天：400万的月活跃用户、日进斗金；然后在口碑未见转坏的情况下，排名暴跌出游戏榜前百。随即任天堂在官方推特上宣布NX将在2017年3月全球发售，Wii U版的《塞尔达传说》延期，并将与NX版同期发售。上市时间的明确总算终结了一些悬念，但更多的猜测又浮上了水面，这个已经被翻炒了超过一年的话题又变化出了新的花样。

极度神秘的NX

自从2015年在任天堂的手游发布会上被宣布后，NX这个寄托了岩田聪最后智慧和愿景的产品，就像一个神秘的生命体，时刻漂浮在玩家和业界的上空，不断撩拨着人们的心弦。

不同于苹果的新产品尚未面世就已经被"剧透"了七七八八，任天堂的保密功夫做得十足，让人恨不得高唱《小龙人之歌》：就不告诉你、就不告诉你……

关于NX主机本身，至今能够确认的信息一个都没有，网上所谓的手柄和外观设计图的谍照，都被证实是混淆视听的玩笑之作。即便是《日经新闻》这样有着不错口碑的媒体，也放出了Wii U将在2016内停产以迁就NX上市、NX将使用安卓系统之类的传言，最后均被任天堂一一打脸。

媒体如此抓狂地报道，既正面地说明了任天堂的保密措施十分成功，也侧面地反映了市场对于NX的期待。任天堂光是一句"将会引入全新的概念"就足够让无数玩家想入非非。由于以往GB、NDS、Wii等成功的创新体验，NX似乎也给予了那些对Wii U失望透顶的玩家们一个重新信任任天堂的理由。

既然无从考究，我们只能从大势所趋的角度继续遐想：横跨手游、掌游和主机三大平台，采用X86架构，支持主流的寒霜、Unity以及虚幻引擎，支持任天堂的手游，兼容Wii U和New 3DS游戏似乎更有实现的可能和空间……这只是一些美好的幻想，但相信不久之后，我们会从中剔除一些项目。

进入夏季，游戏业界开始了第一轮的热身，世界第一大游戏展E3的脚步日渐临近，这是所有玩家和游戏人都不能忽视和缺席的盛事。

去年的那一波炸裂狂潮，令人们对于E3的期待又进入了一个新的层次，将玩家"有生之年"的情怀释放了出来。然而至今任天堂依旧采用韬光韫玉的态度，不放出一丝有关硬件的消息，细究之下，无非是两个原因。

一是在故弄玄虚，任天堂并没有真正找到可以用游戏性对抗PS4的方法，只好争取时间研发周边，或者是加紧时间降低成本。

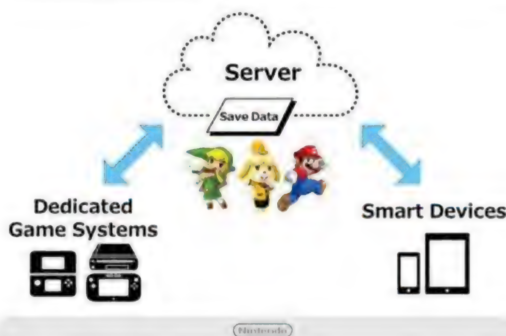
不同于索尼和微软，任天堂并不以赔本卖主机再通过游戏分成赚钱作为主要的盈利手段。而是一向地倡导，低廉价格要建基于大幅压缩成本之上，超前独特的游戏性，比起堆砌硬件更重要。例如上市售价216.3美元的Wii，其成本仅仅为158.3美元，也就是说任天堂的主机一上市便是每卖出一台就能赚到数十美元，这与PS3在2010年每卖出一台都要亏近10美元大相径庭。正是凭借着游戏和硬件双重盈利的优势，任天堂当之无愧地成为了那一个主机世代的赢家。

问题是今时不同往日，NX需要在性能上趋近于PS4和Xbox One，但它是新研发的主机，在其不纯熟的工艺和没有大规模产能的情况下，成本和价格都会大幅度攀升，任天堂过往依仗的廉价优势将荡然无存。

如今传言PS4和Xbox One纷纷制定了升级计划，上市的时间如果比NX还要早，那么就能够赶在圣诞新年期间迅速吸引大量还在观望的玩家入手。面对对手的积极进攻，在价格乃至性能上都不占优势的NX，该如何和对手展开周旋？这令人对NX的全新游戏概念充满了兴趣和期待。

或许这种期待，正是任天堂想看到的，也是对于其低调态度另一种解释：他们意在展前积蓄人气，好让大家届时从震惊中获取更大的追逐之心。近十年的E3都是业界的重头戏和风向标，每一年的六月，游戏厂商积蓄了大半年的"大招"和最为震撼人心的消息都会在洛杉矶这个好莱坞所在之地释放。索尼在公布《莎木3》和《FF7 重制版》之前没有走漏丝毫风声，收到了十分良好的效果。然而任天堂的低调似乎让市场反应有些过度，甚至根本没打算在E3上主推NX硬件："在E3上没有NX，只会专注于新的《塞尔达传说》。"

这样的消息不禁令人怀疑，且不说《塞尔达传说》很可能会成为NX的首发游戏，光是发布





▲从近期的产品线布局来看，还是可以大胆地推断出NX至少应该具有的两点特性：支持amiibo，以及更直接地与智能设备的官方APP/手游进行联动。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

游戏，却没有主机可供操作试玩和展示并不明智，而且光靠一个超级游戏就想支撑起一个大型展会，显然也并不现实。以往的新主机，大多会经历两三个大游戏展的完整周期来预热和造势。但NX距离预定的发售时间已经少于一年了，如果从E3算起，这个时间更是只剩下区区的九个月。若NX依旧是以移植Wii U游戏为主打，在初期将会极为不利，要是等到科隆游戏展和东京电玩展才公布的话，时间更加仓促，也不利于NX在北美的推广。加上3DS如今每况愈下的态势，再回想去年SCE放出的一系列"有生之年"的炸裂之作所带来的积极效应，我实在是很难找出任天堂放弃在今年E3公布NX的理由。

著名的业界分析师迈克尔·帕切特（Michael Pachter）同样持有"按照任天堂的传统，通常会在正式发售前一年到一年半的时间内发布新产品"的观点。早在任天堂宣布NX的上市日期之前，他就认为今年之内将不会看到NX发售，但是在E3上还能看到任天堂新主机的身影。

不过帕切特在业界有"大嘴巴"的美名，素来语不惊人死不休，基本把索尼和任天堂都彻底得罪过。此君曾经就Wii U销量的情况质问岩田聪为何不辞职，甚至在悼念岩田聪的推特上依旧不假颜色地持否定态度。而作为预言帝，他曾经预言微软将赢得这一世代主机大战的胜利，又预言主机已死，最后结果就是他的脸从最初的大胖子被硬生生地打成了瘦子，这是一个比"打肿了"还要难的成就。

这一次帕切特似乎又成功地扮演了乌鸦嘴的角色。在4月27日任天堂的财报说明会上，君岛达己证实了NX将会缺席今年的E3展示，《塞尔达传说》的最新作将会是E3的重头戏，至于NX则是会在更适当的场合公布介绍。然而，还会有比E3更适合的舞台吗？

在向来不随大流的任天堂看来，这并不是什么新鲜事，他们对索尼在幕后支撑的三大展之一的"TGS"并不感冒，宁愿同时自行在都内某地举办发布会和直面会；Wii的初次面世，岩田聪也没有选择三大展任意一个，而是选择在GDC上带着黑盒子面世。因此，尽管NX缺席E3，任天堂的大招也可以随时袭来。

无可奈何的加速换代

当然，任天堂的变化莫测除了令一众粉丝干着急以外，还造成了一些消极影响。问题主要来自第三方厂商。

为了绝对的保密，新主机一般都是在公布之后才会将开发机交到签订了协议的厂商手上。因此新主机提前一年到一年半发布除了造势，更重要的是给游戏开发腾出充足的时间。

"三坟地狱"的会心一击，令任天堂高层心有余悸，但他们迟迟不公布NX，令不少第三方游戏开发商都没有拿到新主机的开发套件，所以他们的游戏赶上主机首发的可能性也微乎其微。

不少开发商都在抱怨任天堂"奇货自居"，但这大多是一种客套之辞。



▲"《塞尔达传说》系列"新作多次延期也算是司空见惯了，但从花费了整个主机生命周期才完成一部新作并再次跨到次世代新主机的情况来看，这一次的屡屡食言，也确实是让人尴尬。而新作夹在颓势尽显的Wii U和秘而不宣的NX之间，更是令人不得不为之捏一把汗。

先不说NX还未崭露峥嵘，甚至连架构和系统的冰山一角都未曾展现。第一方和第二方厂商固然早就在秘密地进行开发，但第三方开发商凭什么被这台新主机吸引？

毕竟这并不是世代交替时期的主机战争，许多厂商都已经选定了开发的平台。尤其是已经不断地传出消息的"PS4.5"，它不为专门独占的游戏而来，而是针对VR和4K两个新兴的游戏趋势做准备。这也就意味着开发商无需做出巨大的调整，现有的开发计划得以延续，而且相较于NX的空白和未知，选择索尼阵营，面对的是一个有着超过四千万装机量的潜在市场，开发商不难做出选择和判断。但这对于任天堂来说并不是一件好事，"三坟"之名虽然会吓跑一些厂商，但其实庞大的第三方开发者阵营依旧是任天堂迈向成功的重要基石，毕竟任天堂也不可能有如此大的资本，仅通过第一和第二方厂商就能产出满足玩家需求的游戏。

任天堂再次选择向下兼容诚然能够扩大NX的阵容，这一招任天堂已经玩得相当熟稔。借助本世代游戏的桥梁可以将用户引导到新的主机平台上，但是对于Wii U这部在销量上堪称任天堂史上最失败的家用机，这一招又能起到多少作用呢？

尽管任天堂一直坚称将会继续制作Wii U游戏，但明眼人都知道，NX面世无异于间接宣布：本世代的主机将会迅速进入死亡状态，或者说Wii U早就日薄西山。在这个五月，Wii U竟然没有一款游戏面世，而接下来几个月里，除了在六月份有几款任天堂第一方产品以外，之后已经没有任何游戏发售计划。这种情况并不是偶然。在2016年的前半年，作为本世代主机的Wii U只推出了不到20款游戏，其中有超过80%是任天堂的第一方游戏，这比起属于前一世代的，还在苟延残喘的PS3并没有优胜多少。而更令任天堂难堪的是，过去动辄过千万的任氏游戏在本世代竟然无一突破千万大关。Wii U几乎坐实了历代主机销量最差的纪录，也难怪任天堂要忍痛举起屠刀。

不同于索尼对待PS3，如今的任天堂对待上一世代的主机相当"无情"。在2011年Wii U公布后，Wii从游戏到硬件都迅速被剥离舍弃，而Wii U也在重蹈前辈的覆辙，只是这次比以往来得更早一些。

那么问题又来了：当索尼和微软的第九世代主机真正到来，NX又凭什么来抵挡硬件性能的竞争？是故技重施，提前开始第十世代，还是像如今索尼和微软一样升级硬件，抑或像帕切特所说的那样，主机将会迎来终结？但无论如何，我们早已习惯的游戏主机更新周期，都可能将一去不复返了。

硬件升级的周期将会缩短？

进入21世纪，一个世代里各大主机的升级套路非常直观，不外乎硬件架构优化、产能升级、缩小体积降低成本。这是自任天堂、索尼和微软三足鼎立以来升级的主旋律，甚至可以说是共识和默契，这种模式也符合了科技发展的规律。

就像是三方绝世高手双掌互抵地比拼内力，大家都是在维持着脆弱的平衡，等待对方力竭时再施以致胜一击，但稍有不慎便会走火入魔，一败涂地。

任天堂为了挽回劣势而抢先推出NX，就将打破这种平衡，也算是正式打破十多年来三方所形成的默契。历史上提前升级硬件来抗衡超强竞争对手的厂商并不多。和Hudson合作的NEC，以及后来的世嘉，他们挣扎的最后结果都是饮恨离开了游戏硬件市场。

任天堂的底蕴和经验显然比这些曾经的对手要强上不少，然而他们的对手已然不止另外两家厂商。

随着科技的高速发展，越来越多的新科技



■传统意义上的主机换代的概念，是否会被硬件性能升级的习惯所冲淡？还得看玩家们如何用钞票来投票。

被迅速运用到游戏领域，这其中也包括各类的游戏平台。主机尽管依旧扮演着十分重要的角色，但已经不是绝对意义上的领先者。新玩家和轻度玩家的加入，稀释了市场对于主机的渴求，PC 端和手机的冒起大幅降低了准入的门槛，4K 和 VR 技术的趋势难挡。如果主机平台再像以往那样超过 5 年才形成完整的一个周期，虽然成本会有所降低，并且能充分榨取本世代主机的所有潜力，但这将会让他们相当被动，并且极有可能被其他平台超越，一如他们当年超越街机那样。当然，由于三大主机的情况各异，看似都是在升级硬件，但是其目的却不尽相同。

从 Wii U 到 NX，任天堂用了五年，他们要在硬件方面追上竞争对手，再从游戏性上超越对手；而索尼从 PS4 到 PS 4.5，仅仅用了三年，他们的目的就是让自家研发的 PS VR 得到用武之地，得到更大利益之余也巩固一下领先优势，这个话题早就变成老生常谈，无冗多说。至于早就在 PC 平台上实现 4K 和 VR 的微软则是希望通过创造缩短升级年限的大潮流来挽回高不成低不就的局面，毕竟每卖出一台 Xbox One 只能赚到 1 美元，对于微软来说无异于杯水车薪。

由于 NX 尚未登场，而且任天堂在硬件上也只是扮演追赶者的角色，真正搅动这次升级大潮的其实是微软。

三大厂商惟一的美国企业，在本世代主机之争中的地位十分微妙。他们不至于像任天堂那样需要破而后立，销量追上 PS4 也无异于痴人说梦。尽管微软在主机销量上从来未曾占优，甚至初代 Xbox 在销售上亏损超过 50 亿美元，但是用户粘性（指每一台主机平均能卖出游戏的数量）使他们一直在保持着盈利。

微软最巨大的优势在于其庞大且几近垄断的 PC 端市场。PC 在硬件更新速度上的优势在近年被放大，网络商店的发展甚至比各自为政的三大平台市场更加兴旺。微软也因此放弃了所谓的平台独占，让不少作品都跨平台到 PC。这样一来不但无损其独占游戏的吸引力，甚至还有可能相得益彰：家里有 PC 和 Xbox One 的玩家可以将游戏串流，享受更便利的游戏体验，而 PC 党也终于有机会体验一把独占游戏的魅力。

Xbox部门老大Phil Spencer就公开表示过，希望 Xbox One 能够做到像 PC 那样可以替换硬件。这一席话让无数人遐想连篇：积极的人想象 Xbox 能够随意地换上最新、性能最高的 CPU 和显卡，淋漓尽致地享受游戏乐趣；消极的人干脆想象到了 Xbox 退出历史舞台，然后微软全心发展大一统的 PC 平台。

不过 Spencer 随即作出解释，他们并不是要像 PC 那样可以随玩家意愿 DIY 硬件，只是希望能够将游戏硬件的升级周期从现在的 5-8 年大幅缩减，而业界也在各种利益和巧合下顺应了微软的意愿，但他们还需说服玩家。

相比起其他大部分的游戏平台，主机的耐玩度高是几乎所有玩家的共识。不少玩家都习惯了多年后才升级更换主机，这甚至是人们购买主机的初衷。主机升级的浪潮是否真的能引导和改变玩家的游戏观念，是一项关键的挑战。

从其他硬件进行了类似的升级后所取得的效果来看，不少玩家情愿先停留在原本的世代，等到升级版本再购买，就像是不少人对待 iPhone 那样，拥有 iPhone 6 的大量用户未必会急于购买 6S（土豪除外），而是直接等到 iPhone 7 才考虑更新。同样拥有大量主机用户的索尼和微软，他们这次的动作更像是在防范任天堂的同时进行试水，但距离形成“一个世代出现一次大规模硬件性能升级”的惯性，还有待时间验证。



▲ 4K、VR 这样的新潮流，或许将直接导致游戏主机换代周期的缩短。

结语

随着 E3 的临近，游戏业界进入了最为忙碌的时段，越来越多的消息和越来越多的观点开始形成头脑风暴，让玩家应接不暇。尤其是三大主机厂商的新主机计划尚未拨开云雾见青天，准备入手新主机的玩家们不妨再观望一下，或许过了六月份，一切就会水落石出。在此之前，我们就静心欣赏三大厂商们在年中汇报的精彩演出吧。

文：不快乐王子　编：初心者



银河新闻广播

栏目主持：三日月

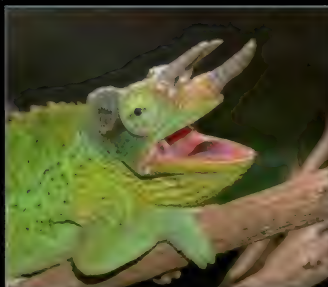
上一次“银河新闻广播”中，笔者介绍了系列标志性敌人之一：超级变种人，这期笔者将会介绍“《辐射》系列”的另一个标志性敌人，同时也是系列玩家所能遇到的最强敌人之一：死亡爪。

GALAXY NEWS RADIO

起源

不算最终BOSS以及某些特殊敌人，死亡爪是“《辐射》系列”中的最强生物。和“《辐射》系列”中那些不是变种就是机械的各种奇形怪状的敌人不同，死亡爪的形象和能力都相当简单粗暴：体型要大才能吓人，因此它拥有着2米多接近3米的身高以及几乎刀枪不入的身体；移动要快，没有猎物能逃脱它的追捕，因此它拥有着能轻易在几秒内跑出一百多米距离的速度；攻击力要高，因此它拥有着能撕裂一切的巨爪。简单而言，它拥有着一个出色狩猎者所需的一切：强大、凶猛且迅速。

当然，这种堪称“完美”的生物想必也不是出自大自然造物主的双手。和超级变种人类似，虽然这种生物是在大战末世后才广为人知，但实质上却是战前的产物。这种在战前研究出来执行搜索歼灭任务的人造生物是美国政府通过混合各种生物的基因结合而成，其原型为一种名叫“杰克森变色龙”的蜥蜴。不过在变异的过程中，死亡爪失去了变色龙原本拥有的变色能力，不得不说这是件相当值得庆幸的事……



▲现实中的“杰克森变色龙”，光看头部还真有点像死亡爪。



▲纯粹的强大，这大概是最能形容死亡爪的词语了。

王者

想必每位《辐射》老玩家都有过类似的经历：第一次穿上了动力装甲，有了能与你并肩作战的伙伴，两件快乐的事情重合在一起，本应之后就能成为废土之王……但是为什么会变成这样呢，为什么会被死亡爪吊打呢？

死亡爪的强大可不光只是游戏设定，从游戏的数值来看，它也是当之无愧的生物链王者。在《辐射1》中，一只最普通的死亡爪有着250点HP以及1000点经验值，这几乎是一个BOSS级别敌人的能力值。而在后来的《辐射3》以及《辐射 新维加斯》中，拥有高达125肉搏伤害的普通死亡爪已经能轻易地把身穿动力装甲的玩家撕碎，而高达15的防御力使得游戏中绝大部分远程武器都不能阻止它的前进，就更别说比其更强大的阿尔法型雄性死亡爪和母死亡爪。在《辐射4》中，每当死亡爪出现，玩家的画面都会剧烈地摇动，以提醒玩家一场恶战即将到来。



▲死亡爪的手部还能被制作成威力巨大的近身武器。

死亡爪的弱点不多，在玩家可以自由瞄准的《辐射3》以及《辐射 新维加斯》中，瞄准它们的眼睛射击是个不错的选择。抛开系列中出现过的其他奇奇怪怪的变异死亡爪不说，野生的死亡爪其实并不是什么变异生物，它并没有像“《辐射》系列”其他生物一般受到过辐射的影响，而还只是单纯的“生物混合体”，因此它们对毒的抵抗力不高，利用毒镖枪这种堪称原始的武器能大幅度减慢其移动速度。

不过除此之外，就没什么好方法能对付它们了。即使使用了反战车地雷这种非对人武器，也不能保证能一击把死亡爪杀死。在《辐射战略版》中，普通的子弹甚至不能对死亡爪造成有效伤害，玩家还能时常从游戏的NPC口中听到这句话：“我常备着一些穿甲弹，为的就是用来对付死亡爪。”



■《辐射 新维加斯》中的死亡爪。



■《辐射4》中的死亡爪。

来历

这种人为创造出来的生物为何会出现在废土上已经不为人知。直到2161年，死亡爪还只是一个类似于废土传说的存在，毕竟没什么人目睹过死亡爪，而目睹过的大概也不在人世了。死亡爪最初的巢穴被认为是在晒骨场（Boneyard）的某个废弃仓库区。死亡爪数量的慢慢增多阻碍了附近地区的交易路线，越来越多的人遭遇了死亡爪，这也使得死亡爪不再是一个传说，而是另一种危险生物而已。

一般死亡爪的智商比起其他废土生物高很多，当然还没有达到人类的程度，但开门或者躲开地雷什么的依然卓卓有余。虽然没有声带，但它们拥有类似于鹦鹉一样的模仿人类语言的能力，然而它们的智力不足以让它们用语言交流。

说到死亡爪的智商，很多老玩家会回想起《辐射2》。直到现在为止，依然有不少玩家（包括笔者）认为《辐射2》是系列中完成度最高的一作，其自由度甚至超越了之后的《辐射 新维加斯》。《辐射2》有很多给玩家留下深刻印象的地方：罪恶之都新里诺、由中国人管理的三藩市、英克雷的大本营海上油井。除此之外，当然还有那位霸气十足的死亡爪同伴：革力士。



▶在系列中还出现过很多其他类型的死亡爪，例如PS2游戏《辐射 钢铁兄弟会》中出现过的实验体死亡爪。

智慧死亡爪



■《辐射4》中的白化死亡爪只有在玩家等级达到71之后才会出现

智慧死亡爪起源于2235年，系列万恶之主英克雷捕捉了一些野生死亡爪并将其暴露在FEV病毒下。和其他FEV产物，诸如超级变种人不同，这些死亡爪的智力提高了，学会说话了，而且更重要的是，它们的生育能力并没有丢失。

在英克雷眼中，这种可交流且无条件服从命令的生物简直是完美的杀人兵器。然而一种生物一旦有了思考的能力，它们便会无可避免地开始思考一些诸如“我是谁，我要到哪里去，我为什么要这样做”的哲学问题。

对自身道德准则产生越来越多疑问的死亡爪决定脱离英克雷。在一次绑架13号避难所居民（《辐射1》主角的出生地）的行动中，在其首领甘德的带领下，死亡爪脱离了英克雷的控制，并占领了空无一人的13号避难所作为自己的根据地。

和野生的相比，这些死亡爪相当友善，它们也用实际的行动寻求着与人类共存的方法。虽然中间难免出现了一些分歧，例如一位与死亡爪势不两立的名为麦特的男人就用炸弹袭击了死亡爪的孵化房，但13号避难所的死亡爪们依旧在努力适应着新生活。

避难所的日常运转全交给了电脑，而由于死亡爪的身体构造问题，手动操作电脑显得不太可能，它们只能通过语言界面来操作电脑。然而语言界面系统出现故障后，它们急需一名帮手，此时《辐射2》的主角获选者来到了13号避难所。



▲限于当时机能的限制，革力士的外貌并没有过于详细的描绘，但这并不阻碍外国《辐射》爱好者的创作热情。

为了获得伊甸园创造器，获选者帮助死亡爪们修好了系统。而除了伊甸园创造器外，主角还获得一名强大的伙伴：革力士。这个智商比起同族高上不少的死亡爪自称为“学者”，为了学习人类的文化以及寻求共存的方法，它决定跟随着主角出去外面的世界“见识一下”。深知自身身分的它也选择了利用长袍来伪装自己。除了身分的特殊性之外，它的开战动作也给玩家留下了深刻印象，像职业拳手一般脱下自己的外袍，并在之后的战斗中利用利爪撕开敌人的身躯，这可不是一般人类同伴能做到的。顺便一提，革力士还是系列第一只白化死亡爪，即便算上后来《辐射4》出现过的白化死亡爪，整个“《辐射》系列”也只出现过两次而已。

可惜的是，之后《辐射2》最终BOSS弗兰克·荷瑞根带领了一群士兵血洗了13号避难所，除了在外冒险的革力士成为了避难所中惟一的幸存者。

结语

除了革力士外，英克雷还在纳瓦罗基地囚禁了另外一只名为查恩的智慧死亡爪。根据玩家在《辐射2》中的行动，它有可能会被获选者释放。革力士和查恩也因此可能成为了智慧死亡爪中惟一的两个幸存者。

关于它们的结局官方也没给出一个正式的说法，只希望智慧死亡爪不是昙花一现，毕竟革力士的人气之高有目可睹。《辐射4》的大型DLC《远港》也已于5月19日发售，就让我们来期待一下死亡爪在《远港》中的表现吧。



独立之光

千变万化——“Ludum Dare 35”部分获奖游戏介绍

“Ludum Dare”的五句话介绍

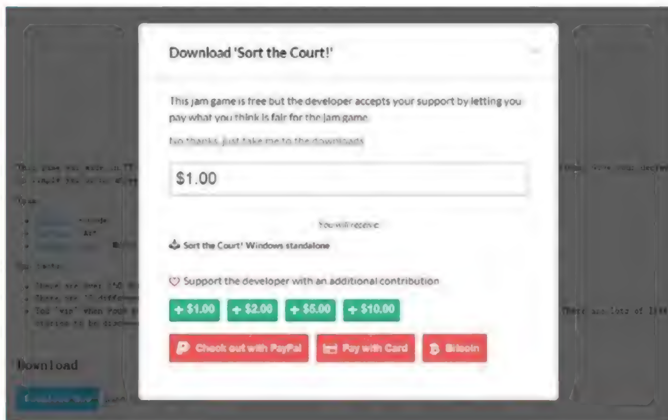
早在杂志的 387 期，笔者在介绍“Ludum Dare 34 时曾提到“Ludum Dare”的理念，用五句话概括就是：它是一个“独立游戏集中地”，同时也是一个线上游戏开发者的交流社区，在每年的 4 月、8 月和 12 月这个社区都会举办一次游戏创作比赛，比赛分为 48 小时组“The Compo”以及 72 小时组“The Jam”，从主题到评选全由玩家参与。

本次的主题是：变形！

最新一届比赛“Ludum Dare 35”也在刚刚过去的 5 月拉下帷幕，本届比赛的主题为“变形”，此次比赛共有 2712 个参赛游戏。和之前几届比赛类似，本次的比赛同样出现了众多创意满分的游戏，部分游戏的完成度之高甚至让人怀疑这是在短时间内“赶工”出来的游戏。废话不多说，就让我们来看看本届比赛有什么让人印象深刻的奇葩游戏吧。

游戏下载方法

1. 登上 Ludum Dare 的主页：http://ludumdare.com/compo/
2. 找到首页的“Ludum Dare 35 Result”，点进去。
3. 然后你就能看到根据游戏要素以及其相应组别的排名，笔者推荐根据“Overall”（总评分）点进去就行。
4. 接着就可以游玩或者下载了。部分游戏需要玩家下载，一般游戏都只会有“window”一个版本，部分还会有“Mac”或者“Linux”版本，玩家可以根据自己的实际情况选择。



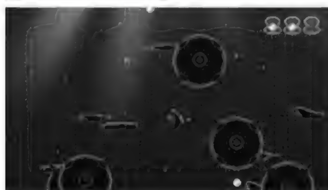


5. “Ludum Dare 34”所有的游戏都可以免费下载，玩家可以直接在下载界面中直接选择“No thanks, just take me to the downloads”免费下载。部分下载页面在国内可能会出现无法登陆的情况，不过也只是用特殊手段就能解决的问题。

Shallow Shift

●作者：rahulparihar
●48小时组总评分第38名
●Mood第5名

介绍：一个通关只需 1 分钟的小游戏，玩家需要控制一只会变形的海底生物，通过鼠标左右键切换形态来上浮或者下沉，来躲避中途遇到的障碍物，并最终回到海面重获自由。很短的一个游戏，但令人印象深刻的美术风格以及音乐，使得本作值得每一个玩家花上 1 分钟来坐下来细细品味一番。







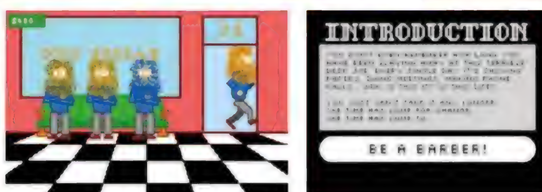
Barber Blues

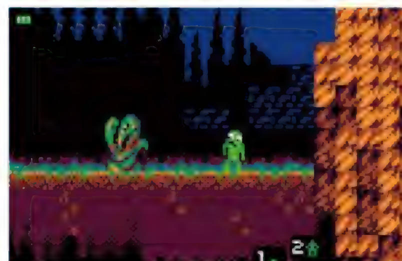
● 作者：Tijn
● 48小时组总评分第35名
● Humor第二位

介绍：玩家在本作中扮演一名厌烦了日常办公室工作而转职的理发师，玩家把每一名顾客的头发剃成他们想要的发型。游戏很简单，就是在限定时间内剃尽量多的头，限定时间一完，游戏就会进入结局：你的理发技术太菜了，还是去找一份稳定但无聊的工作然后当上班狗吧。除了简单却逗趣的画风之外，就如游戏标题所说的一样，本作的背景音乐都是“蓝调”(Blue)风格，而音效则更为特别，全由制作人自己“亲自演出”，这大概也是为什么本作虽然总评分不高，却在“Humor”(幽默)类别排第二位的原因吧。











Sluggy's Tiny Adventure

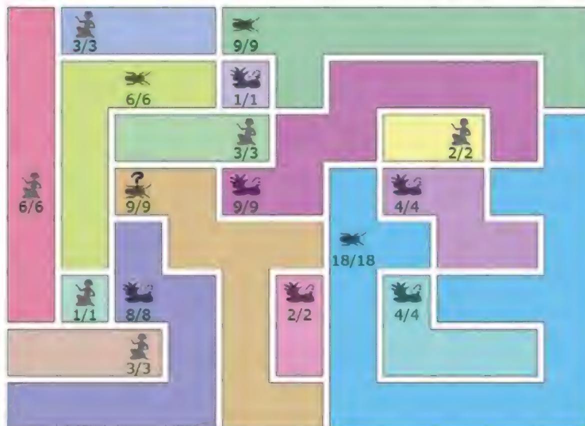
● 作者：FrankieSmileShow
● 48小时组总评分第22名

介绍：本次比赛的主题为“变形”，因此史莱姆变成了众多参赛选手所选择主题之一。本作便是如此的一个游戏，玩家通过扮演小小的史莱姆，通过吸收绿色液体来使自己变强以及获得新的变身，并最终击败自己创造主。游戏的流程不长，但完成度颇高。玩法有点像《恶魔城》系列”，获取新的能力到达新的场景成为了本作的主题，玩家需要通过变身来战斗或者越过障碍。随着玩家收集绿色液体的增多，玩家一共可以变成四个形态。

I Have Brig Plans

● 作者：reheated
● 48小时组总评分第4名
● Fun第二名

介绍：本作的标题是一个谐音梗，“Brig”意为监狱，在这里和Big谐音。“I Have Brig Plans”谐音“I Have Big Plans”(我有大计划)。本作的主题也和标题所说的一样，以监狱策划为主题。玩家需要为四种囚犯安排牢房，每种囚犯都有不同的要求。人类囚犯的牢房形状必须为四方形，蟑螂的牢房可以是任何形状，但是宽度不能超过1格，怪物的牢房不限形状，但怪物与怪物之间的牢房不能相邻，最后的变形怪则能变成上述三种囚犯的任意一种。如何在有限的空间内协调安排所有的牢房是本作的难点。顺便一提，本作竟然还有剧情，不过剧情过于脱力，充分显示了制作人的脑洞之大。



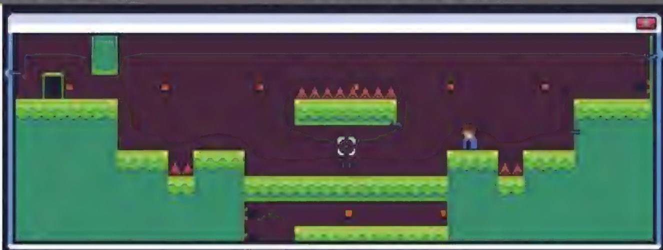


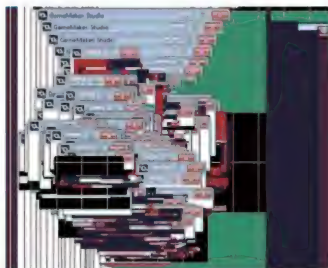


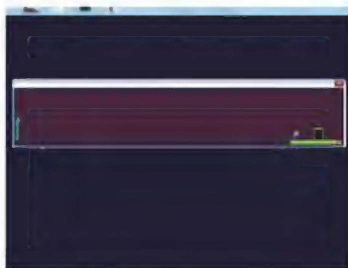
windowframe

●作者：managore
●48小时组总评分第1名
●Fun第一名
●Innovation第一名
●Theme第二名
●Coolness第二名

介绍： 本次比赛中最独特的游戏，玩家可以利用特殊装备来控制游戏窗口的边框。对，就是平时电脑操作所用的那个“窗口”。通过拉伸窗口可以帮助玩家越过障碍和解谜，玩家甚至可以通过拉伸窗口来“压死”敌人。游戏还有6场像模像样的BOSS战，BOSS会固定住窗口的大小，玩家必须通过跳跃到BOSS所在地才能攻击到BOSS。本作很好地利用到电脑操作界面的特性，并把这种特性融入到了一个横版动作游戏当中。本作的制作者还特意制作了一个“疯狂版本”，其画面眼花缭乱程度堪比早期Windows系统死机（笑）。







Doppel City

●作者：Green Soda
●72小时组总评分第41名
●Coolness第一名

介绍： 玩家扮演一名狙击手，你需要做的事情就是在时间限制内，在人群中找到危险的“变形怪”并击倒它，时间耗尽或者杀害平民都会导致游戏结束。本作的画面并不突出，但出色氛围营造很好地让玩家融入到游戏当中去。玩家辨别“变形怪”的方法有很多：变形怪会不断地寻找掩体，而每次从掩体出来都会变成另外一个形象，而且它们的移动方向常常与其所面对的方向不同。玩家必须通过这几点来辨别“变形怪”，并将其一击毙命。



SUPER SHIFTER

●作者：Ellian
●72小时组总评分第44名
●Coolness第二名

介绍： 一个中规中矩的射击游戏，大体的游玩方法和一般STG没太大区别。本作的特别之处是，玩家可以通过击破敌人机体来收集零件，然后把零件安装在自己身上。零件有着耐久度，被敌人攻击到一定程度便会脱落。玩家所安装的零件越多，火力就越猛，但受创面积也会变大。游戏到了中后期，无论是玩家的机体还是敌人的机体都会变得相当巨大。另外，玩家安装零件的位置选择相当自由。由于玩家飞机的核心实际上只有中间一小块，因此玩家大可想出一些诸如把零件围着核心以挡住敌方攻击这种“无耻”的构造。







Disarranged

●作者：Sheepolution
●72小时组总评分第31名
●Humor第二名
●Coolness第三名

介绍： “生活一成不变，压力越来越大，每天的生活变得越来越难熬。”这是本作的开场白是如此的忧郁，甚至连背景音乐都给人一种喘不过气的压抑感。然而眼尖的读者已经发现了，如果这游戏真的如此忧郁的话，那它就不会排在Humor类别的第二位。玩家在本作中实际上要操作的是房间中央那个沙发，玩家需要在房间主人没有发现你的前提下把房间里的所有家具位置搞乱，而一旦被发现的结果就是被扔出窗外并迎来“You Died”的游戏结束画面（怎么有点眼熟？）。值得一提的是，一旦玩家开始破坏家具，游戏就会响起由不知名人士（想必也会制作人自己）激情演唱的“沙发人”主题曲……



SUBJECT 26

●作者：MSiddeek
●72小时组总评分第18名

介绍：游戏的玩法并不算特别创新，玩家需要在人与蝴蝶两个形态之间切换。由于蝴蝶一旦被摄像头检测到，玩家就会强制变回人形，因此还需要不断通过更换自身颜色来躲过摄像头的监视范围。本作的玩法很简单，但玩家需要找到藏在场景各处的线索并且找到所有的蝴蝶才能得知本作剧情的全貌。而当玩家看到剧情的全貌后，才会知道主角为何能变成蝴蝶以及本作标题的来由。



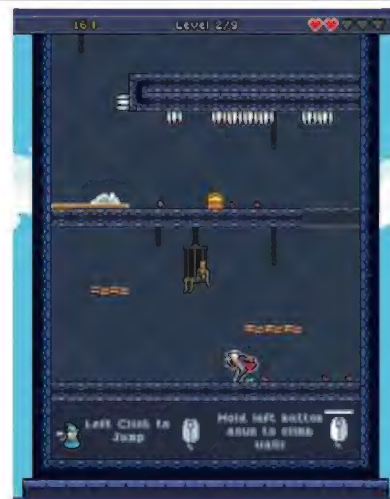




Prince Charmless

●作者：Pietro Ferrantelli
●72小时组总评分第3名
●Coolness第一名
●Fun第二名



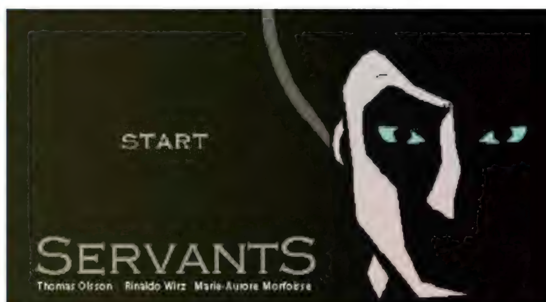


介绍：王子历经千辛万苦，终于战胜了邪恶的强敌，并拯救了公主，从此过上了美好的生活。童话总是美好的，但如果此时的王子帅气的脸庞上出现了伤疤或者痘痘，公主又怎么会爱上王子呢？本作就是这样的一款游戏，“Prince Charming”的原意为“白马王子”，“Prince Charmless”的意思不言而喻。玩家在游戏中除了要像“王子”那样通过重重机关以及敌人拯救公主之外，玩家还需要在会见公主前先把自己的脸“修正一番”。每过一关，玩家将会获得一定量的金钱，和其他游戏中金钱用以升级自身能力不同，本作的金钱都是用来购买各种“化妆道具”。帅气度不足的话即便拯救了公主依然逃脱不掉“GAME OVER”的命运，如此看来本作真是个真实的好游戏（笑）。

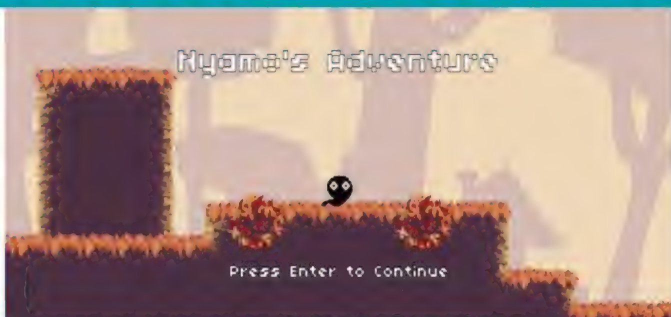
Servants

●作者：Thomas Olsson
●72小时组总评分第6名
●Mood第二名

介绍：本作是一款横版动作过关游戏，玩家在流程中会因剧情获得新的能力，并同时丢失掉老能力。“变形”贯穿了本作的故事以及系统，变形的不光是主角，还有主角身边的一切，包括环境还有昔日的同伴。玩家在寻找救赎的过程中不断利用新的能力来通过难关（例如变异的右手可以利用声波消除障碍），并和新的寄生物共存（背部的触手在没有阳光照射的情况下会尝试着杀死玩家）。值得一提的是，虽然剧情略显晦涩难懂，但本作的打击感相当不错，配合令人印象深刻的美术风格，本作相当值得一玩。







结语

本次“Ludum Dare 35”的游戏介绍也暂时告一段落了，实话实说，这次比赛大部分游戏的创新性有点不如上一届，但出色的游戏性很好地弥补了这一切。而下一届“Ludum Dare”将会在今年8月举行，如果还有机会的话，那就让我们下次再见吧。

Otome Dream

5 月的主机游戏市场欣欣向荣，乙女游戏这块领域也不甘落后。5 月份发售的乙女游戏最大的特色就是：它们都是全新的作品，当然，严格意义上来说《魔方终止符 鸟笼的阿玛迪斯》是先推出了广播剧 CD 之后再发行游戏的改编作，不过和前些日子的"新作与移植作"阵容相比，清一色的新血液阵容还是颇为吸引人的。

Otome News

《无法超越的红之花 由明月所引导的恋情》配信试玩版

PSV 平台的游戏《无法超越的红之花 由明月所引导的恋情》在 4 月 28 日就配信了试玩版。该试玩版能够体验游戏的序盘剧情，还能够在 PSV 版新追加的小说模式里观看短篇故事《诞生之日》。在试玩版里还收录了游戏正式版里没有收录的剧本"某个男人的残影"。

《无法超越的红之花》为 Operetta Due 在 2012 年于 PC 平台发售的成人向乙女游戏，于 2014 年把内容修改为全年龄向后登陆 PSP 平台。PSV 版将于 6 月 23 日发售。





《逢魔此刻 幽世之缘》发售日确定

由文化放送 extend 首次推出的乙女游戏《逢魔此刻 幽世之缘》确定将在 8 月 25 日发售，目前日本各店铺已经开始接受预订。本作的编剧为かずら林檎，角色设计为双叶はづき。

游戏走的是和风幻想的路线，主角榊水绪是一个普通的高中生，在某一天的黄昏突然遭到了神隐，来到了与世隔绝的常夜之世"幽世"，遇到了幽世的组织"镇守学舍"，他们的工作是狩猎那些威胁到幽世和平的妖怪来维护人类所居住的现世的和平。受到他们的邀请，主角也加入到"镇守学舍"之中。过了不久，他们就被卷入到了足以撼动幽世与现世两个世界的大事件之中……

Otome New Games



游戏名	喧哗番长 乙女	原名	喧哗番長 乙女
平台	PSV	开发商	Red Entertainment
画师	黑蜜きなこ	发售日	2016年5月19日
主演声优：KENN、苍井翔太、细谷佳正、柿原彻也、前野智昭、代永翼、近藤隆等			



"《喧哗番长》系列"给很多玩家的印象就是"不良少年到处去打架，顺路泡泡妹子"的动作冒险游戏，当 Spike Chunsoft 脑洞大开想为这个系列扩大用户群时，《喧哗番长 乙女》就这么出现了。

本作是由 Red Entertainment 开发并由 Spike Chunsoft 发行的文字冒险类游戏。主角中山雏子从懂事的时候开始就一直在孤儿院里生活，她不知道自己的父母是谁，直到在高中入学前，一个和她长得一模一样的少年出现在她的面前，少年名为鬼岛光，是她的双胞胎哥哥。光所在的家庭

是非常正规的极道家族“鬼岛家”，他受到父亲的吩咐必须去到私立狮子吼学园就读，那里充斥着各种各样的不良少年和高手，而鬼岛家的孩子在学生时代的义务之一就是称霸这所学校。不愿去狮子吼学园的光就提出了一个建议：两人交换身份去彼此的学校就读。打架对于在孤儿院的时候学习了各种格斗技的雏子来说不算难事，当她穿上男装来到狮子吼学园的时候，所邂逅的不仅仅是各种各样的校园打架事件，还有新的友情与恋情……

虽然从动作冒险变成了文字冒险，不过“《喧哗番长》系列”传统的打架战斗要素还在，在打架前玩家需要把正确的挑衅台词给拼出来，然后在近似于音乐游戏的操作界面里根据提示在对应的时机按下相应的按键来取得打架的胜利。在剧情出现选项时根据所选择的选项不同来增长乙女度或者男子气概两种数值，然后会根据数值的高低来判断是进入友情路线还是恋爱路线。



Otome Calendar

May

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
喧哗番长 乙女	喧哗番长 乙女	PSV	Spike Chunsoft	5月19日
魔方终止符 鸟笼的阿玛迪斯	ピリオドキューブ ~鸟笼のアマデウス~	PSV	Idea Factory	5月19日
沉寂之力Seven	SA7 -SILENT ABILITY SEVEN-	PSV	P-reve	5月26日
境界的白雪	镜界の白雪	PSV	Idea Factory	5月26日



Otome Recommend



【游戏名】乙女的恋革命
【原名】乙女的恋革命★ラブレボ！！
【平台】PS2、PSP、NDS
【开发商】Interchannel（PS2版）、Otomate（PSP版、NDS版）
【发售日】2006年1月26日（PS2版）、2008年2月14日（NDS版）、2010年5月20日（PSP版）
【推荐指数】★★★★☆

【内容介绍】：拥有养成要素的乙女游戏并不罕见，世界上的第一款乙女游戏就是养成类的《安洁莉可》。乙女游戏里常见的养成要素一般是日常向的提升自身参数或者非日常向的积攒经验值升级刷技能，把体重和减肥作为一项养成项目的游戏并不多见，《乙女的恋革命》便是其中之一。顺便一提，本作的画师是由良，经常玩PC平台女性向游戏的玩家也许会比较熟悉。

主角樱川瞳在小时候是一个能够拿下美少女大赛冠军的可爱少女，但是常年吃着自己喜欢的零食，等到高中二年级时她的体重就已经达到了100公斤。在某一天，主角一家所经营的高级公寓里搬来了几个帅气的学生，主角上前想和他们打招呼时遭到了冷漠的对待，来到学校后有同学知道他们搬到了主角家的公寓时就对主角的身材冷嘲热讽，主角在双重打击之下之后，在哥哥的建议下开始了减肥之路。

本作的养成系统与一般的文字冒险类游戏养成系统差不多，其中减肥瘦身的各种选项详细得让人有些出戏。在瘦身的同时还不忘去学习或者打工来提高成绩或者赚取零用钱。和PS2时期的大多数养成类恋爱文字冒险游戏一样，想要与攻略对象约会的话仅仅只是提高自身参数还是远远不够的，更主要的就是要积极进攻，在好感度不高的时候积极地去找攻略对象玩或者打电话找他出来约会才能让恋爱Flag越堆越高。随着主角的体重下降，在对话框旁边的主角背影立绘也会变得越来越瘦，这是一个不错的小细节。





本作的可攻略角色类型多种多样，不过由于是属于校园（励志）恋爱类的风格，所以不用期待太多的神展开，本作的隐藏角色也十分有意思——主角的亲哥，在二周目时才能攻略，而且二周目时只能打出妹控结局，想打出恋爱结局还得跑三周目。虽说玩过了由良人设的其他游戏之后这亲兄妹恋在现在看来的冲击力已经不算太大了。

本作的PS2版由Interchannel负责进行制作和发行，后来Interchannel退出游戏市场之后版权就交给了Otomate，Otomate相继推出了（读盘时间很长的）PSP版和（绝大多数时候没有语音的）NDS版，此后还发行了PS2版廉价版。在2013年Otomate将本作重制，加入了类似于“大富翁”类的骰子走格子系统和诸多小游戏。

传说频道 Tales of Channel

随着《狂怒传说》发售日的正式确定，更多的角色情报与系统情报也开始渐渐揭开面纱，在 PV2 和 PV3 里出现的两个新角色果不其然的是一对姐弟，新任制作人的访谈也包含了不小的信息量。《热情传说 X》的放送时期正式得到了确定之后 BNEI 也开始在日本地区计划发售 PS4 版《TOZ》。

Tales Of 游戏情报

狂怒传说

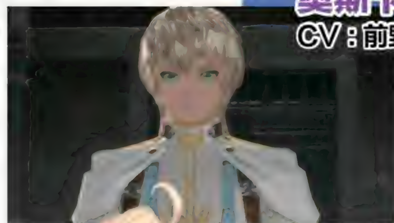
贵族出身的对魔士姐弟

种族：人类
年龄：18 岁 身高：175cm
武器：剑　　战斗类型：一等对魔士

隶属于对魔士组织圣寮的一等对魔士，出身于米德冈德圣导王国的贵族名门德拉格尼亚家。和特蕾莎是异母姐弟关系，他十分仰慕特蕾莎，并把她视为自己的心里支柱。无论对方身分高低或者男女老少，他都会用端正的礼仪来对待。同时也抱有着“作为善良一方的对魔士，要打倒邪恶一方的业魔”的纯粹使命感，对业魔抱着很强的敌意，哪怕让自己暴露在危险之中也不惜打倒业魔。和大多数对魔士一样，他把圣隶当做道具来对待，为了达成使命而毫不犹豫地牺牲圣隶。



奥斯卡·德拉格尼亚
CV：前野智昭





特蕾莎·利纳雷斯
CV：堀江由衣

种族：人类
年龄：24 岁　身高：168cm
武器：锡杖　战斗类型：一等对魔士

隶属于对魔士组织圣寮的一等对魔士，奥斯卡的异母姐姐，两人姓氏不同是因为母亲不一样的缘故。比任何人都重视常理，用教条主义来判断事物或者以此为依据进行行动。哪怕是危险的任务她也会以十分镇定的态度将其完成，因此被人称之为“冰之圣女”。只有在面对弟弟的时候才会露出温柔的一面。

圣导王国的“领”

米德冈德圣导王国由复数的“领”所组成，同时“领”也被圣寮作为管理民众的单位来使用。“领”之间的而往来通过船只来进行。下面为各位介绍官网新公开的三个“领”。



诺斯冈德领：横贯王国北部的冻土大陆，近年来由于寒冷化，道路和城市渐渐被冰雪所覆盖，不过人们在圣寮的领导下团建起来维持着人类的生存圈。诺斯冈德领的中央城市赫拉维沙是特蕾莎所支配的城市。



米德冈德领：圣导王国的中枢地区，同时也是王都罗格雷斯的所在地。圣寮的总部位于王都，也因此，王都周边配置着大量的对魔士。米德冈德领在诸多领之中是物资最为丰富、人口最多的领。

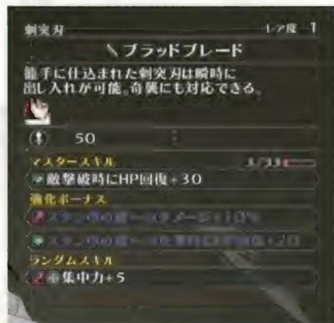


沙斯冈德领：沙斯冈德领由被称之为“南洋群岛”的无数岛屿组成，这里有着温暖的气候环境，得益于这独特的环境，这个领的生态圈也与其他地区有着很大的不同。在过去这里曾是个有着特殊的文化与信仰，并且能够自给自足的和平之地，但是在业魔病爆发之后，这里就交由圣寮来进行管理了。

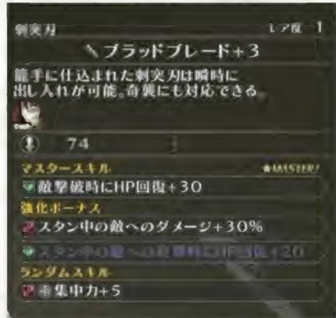
装备技能系统

技能（Skill）是用来给予角色各种各样的辅助效果，既有提高角色自身能力的效果，也有提高术技的异常状态附加几率的效果等等。本作的技能系统与前作《热情传说》一样，是通过装备和称号来装卸。不过和前作不同的是本作的装备不需要进行技能的融合或组装。

装备上的技能分为了三种：Master 技能、强化奖励以及随机技能。



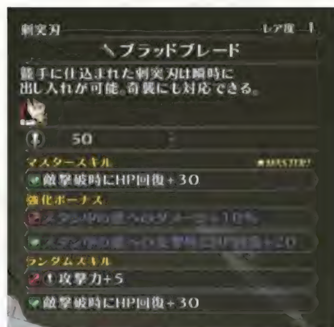
Master 技能：使用了该装备之后就能马上发动 Master 技能，同时 Master 技能有熟练度的设定，熟练度通过在战斗里获得的 Grade 来进行增加，当熟练度达到最大值之后，该角色卸下该装备后也依然能够拥有 Master 技能的效果。在熟练度达到最大值之后依然使用着该装备的话，Master 技能效果就会相加。



强化奖励：在强化了装备之后才能发动的技能。强化奖励分为两种，

一个是强化了一定次数之后才能解锁的技能，一个是每次强化之后技能效果就会提升。

随机技能：在获得装备时随机出现的技能，相同名称的装备上的随机技能很大几率会出现不同。一件装备能够附加的随机技能不仅仅只有一个，在游戏中后期或者高难度的情况下很有可能获得拥有复数随机技能的装备。



武器的强化与分解

通过消费Gald（"《传说》系列"的金钱单位）和素材，可以在商店里对装备进行强化，同时也能在商店里使用分解功能把多余的武器分解成素材。素材的获得途径除了分解装备之外，还能通过战斗或者地图探索来获得。



强化：强化每种装备时所需要用药的素材都是不一样的，集齐了相应的素材之后就能够对装备进行强化。强化了装备之后，该装备的基本参数就会提升，同时还能强化或者解锁强化奖励的技能效果。

分解：根据装备的不同，分解之后所获得的素材也不一样，进行了强化之后的装备在被分解之后所获得的素材与未被强化时进行分解所获的素材也会有所变化。

称号系统



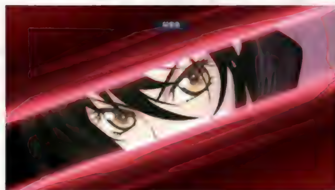
称号能够通过在战斗里完成各种特定的条件来获得，在本作里各角色都有着复数的称号，每个称号所附带的技能都不一样。

在获得了称号之后，达成称号对应的特殊条件之后就能够让该称号升级，升级之后能够解锁新的技能。

秘奥义

使用秘奥义能够对敌人造成很大的伤害，秘奥义通过消费BG来进行发动，在发动秘奥义之后角色的魂力数量就会增加。

在本作里各队伍角色都拥有复数的秘奥义，各阶段的秘奥义发动方法不同，秘奥义Cut in的演出方式也会有所变化。目前官方公布了第一秘奥义的发动方法：BG为3以上的情况下，在进行术技连携时长按L2键即可发动秘奥义。







制作人深谷泰宏访谈精选

●游戏标题中的"Berseria"取自"狂战士（Berserker）"。

●之所以采用单独女性主角是因为《无尽传说》的米拉在欧美地区收到了很大的反响。

●《狂怒传说》的企划是从2014年开始确立的，开发时间约有22个月。在今年4月下旬时游戏内容的开发已经完成，现在已经开始进入海外版本的翻译和吹替工作。

●让《狂怒传说》与《热情传说》世界观相连的灵感来源于《幻想传说》与《仙乐传说》，制作组想要重现让玩家在游玩其中一部作品时会找到一些与另一部的相关线索的形式。

● "《传说》系列"所使用的画面引擎是BN工作室（Bandai Namco Studio）专门开发的引擎，从《无尽传说》开始沿用至今。《狂怒传说》的画面引擎是在《热情传说》的基础上进行过了优化。

●在游戏PV里出现的海盗船"邦艾鲁提亚号"和《永恒传说》的"邦艾鲁提亚号"没有什么直接联系，其名字只是艾弗里德相关的小捏他（注：艾弗里德为系列大多数作品里会出现的海贼名字，在《永恒传说》里的队伍角色恰特是艾弗里德的后代，邦艾鲁提亚号是艾弗里德留下的大船，可上天下海）。在《狂怒传说》里，玩家无法直接操作船只，不过可以利用船只来在各地移动。

●《狂怒传说》的通关时间将比《热情传说》更长，主线通关时间将近50小时。

●圣隶并不是与天族有着直接关系的种族，而是某些特定的天族的前身。

●本作里将会有小游戏登场。

●欧版《狂怒传说》的语音为英语与日语，字幕有英语、法语、德语、西班牙语、意大利语和俄语。

●深谷制作人表示他们对"《传说》系列"的开放世界化很感兴趣，但是开放世界所需要处理的文字信息数量庞大，所以在本作里没有进行类似的挑战，不过开放世界也许将是他们日后所要面对的课题之一。

●《狂怒传说》或许将是"《传说》系列"以PS3作为开发平台的最后一部作品。



●热情传说

PS4日文版《热情传说》发售日确定



欧美版和亚洲地区的《热情传说》PS4版发售已经过了半年以上的时间，而至今为止日本地区都没有发售PS4版。在5月上旬，BNEI公开了PS4日文版《热情传说 Welcome Price!!》的消息，PS4日文版《热情传说》将在7月7日发售，同时还会发售PS3数字版。

PS4和PS3数字版售价3400日元（未含税），PS4实体版售价3800日元（未含税）。游戏内容不会有任何变化，同时PS4版实体版和两个机种的下载版都不包含特别篇动画《热情传说 导师的黎明》。

Tales Of 周边动向

●《热情传说X》×《狂怒传说》一番赏公开

为纪念《热情传说X》播出以及《狂怒传说》的发售，BNEI公开了《热情传说X》×《狂怒传说》的一番赏企划。该一番赏将在8月18日，即与《狂怒传说》发售日的同一天发售，抽1次620日元（含税）。

目前一番赏官网更新了A赏《热情传说X》相框挂画与Last One赏《狂怒传说》相框挂画的样图，其他赏品样图尚未公开。



TO NEWS短波　TV动画《热情传说X》的放送时期确定为7月，片尾曲歌手为乐团组合Fhána。

栏目主持：稀饭

这一期的一路向西中，移动电线杆同学为大家分析了关于近期暴雪看家大作《炉石传说》，以及让不少“毒友”沉迷不已的《守望先锋》的一些网友争论，同时正在休暑假的他也为自己的学业进行了“期末总结”，最后也不忘为季后赛作出了一番自己的点评，就让我们跟随他的脚步了解一下吧！



美时美事

●Blizzard

细数最近游戏界的大事，除了《神秘海域 4》之外，就是《炉石传说》新扩展包的发售，《守望先锋》Beta 版的试玩及开服，还有 6 月的《魔兽》电影了。暴雪旗下游戏的一套组合拳也是让暴雪成为了最近玩家们茶余饭后的谈资，尤其是《守望先锋》的试玩更是让各路玩家在各大网站上展开了新一轮的讨论——更确切地说，新一轮的骂战。那么这到底是怎么一回事呢?



▲上古之神的低语。



■《守望先锋》。

首先是《炉石传说》的退环境事件，简单来说就是暴雪把整个的游戏分为“狂野”和“标准”两个模式，前者可以使用所有的卡，而后者对卡牌池有着严格的限制。此外，大幅削弱了快攻卡组以及“咆哮德”卡组，并引入了资料片“上古之神的低语”。但凡玩过网游的玩家都知道，只要是官方对游戏平衡性做出修改后，都会引来大批的支持者与反对者，并且激进的玩家会在各种社交平台为自己的观点进行辩护——大部分都是对喷。其实这个情况也不是第一次发生，之前“奴隶战”被削弱的时候也发生过这样的情况，而且引发的结果也几乎一样。老实说，如果一套卡组实力强大到成为了天梯毒瘤，要是官方不削弱的话，那么游戏的体验感绝对是会下降的，而且也不利于吸引新手。毕竟《炉石传说》现在是暴雪的扛鼎之作，对待新手不友好的话会让游戏发展陷入一个恶心循环，这个道理暴雪肯定是心知肚明，所以暴雪才会尽量的让《炉石传说》的游戏节奏尽量的慢下来，即使是新手也能在一局中玩相对来讲比较长的时间。基于这条理由调整游戏平衡性的话，首当其冲的自然是毒瘤卡组和快攻卡组，也就是“咆哮德”,“奴隶战”和快攻卡的全面削弱。



▲“咆哮德”被削弱。

其次是屁股……啊不,《守望先锋》。在“暴雪能不能做好 FPS 游戏”的质疑声中,《守望先锋》开始了 Beta 测试，其火爆程度超出了很多游戏媒体的预期。测试结束后还经常能看到微博上有类似“没有《守望先锋》还怎么活啊”之类的文字。但是，不少玩家表示这个游戏并不是那么好玩，纷纷给出差评，个别玩家言辞还比较激烈，惹恼了很多暴雪粉丝，甚至到最后有变成暴雪迷大战暴雪黑的趋势。本人粗略地看了看评论，无非是在游戏容忍度与游戏收费制度两点上做文章。容忍度指的是游戏对于新手的友好度，在这一点上本人觉得《守望先锋》其实做出了努力：不显示被杀几次，有弹道辅助能力的角色，实在不行玩个奶妈或者肉盾为团队做做脏活累活也能发挥得很好。至于买断制嘛，反正笔者没怎么见过有人能忍住不在免费游戏里抽卡包购钻石的。笔者在和朋友聊起这个游戏的时候总是会类比到《植物大战僵尸花园战争》这款游戏上，只不过《守望先锋》是第一人称的。

不可否认的是，现在的游戏趋势越来越快餐化娱乐化。踏踏实实做出个有内涵游戏的公司真的已经很少了，先赚点钱稳住在业界的位置是很多游戏开发商的第一要义。如果要做一款核心向的游戏，我不相信暴雪做不出来，只不过游戏销量估计会大打折扣，更何况 FPS 游戏本身就有很强的竞技性，如何尽可能的对菜鸟友好以及让大家愉快的游戏成为了《守望先锋》首先面对的难题；同样的问题也发生在了发展还算顺利的《炉石传说》上。官方对于游戏的改动肯定是几家欢喜几家愁，不信的话看看《剑网 3》就知道了。至少本人认为这两个游戏的两步棋还不算坏。玩游戏嘛，最重要的就是开心，竞技游戏已经如此艰难，有些事情还是不必拆穿比较好。一款游戏最重要的就是游戏体验，让游戏对玩家友好一点，皆大欢喜，岂不美哉。您说呢?



■《守望先锋》中风格各异的角色们。

美天美地

●Final

截止到写下这段文字的时候，笔者已经回到国内快一周的时间了。当坐在电脑前回忆这个学期期末的恐怖景象时，仍然历历在目。千万不要觉得国外的大学很简单，一到最后一个月，project，paper，final 仿佛组合拳一样对每一位大学生实行如同核武器一样的打击。可能说的有点夸张，但是每一门课到了最后期末的时候，都是会有一个总结性质的作业或考试等待着大家。期末考试虽然没有一锤定音的效果，但是也在最后的总评中占据着一定的分量，大概在 20%~30% 之间不等；理工科见得比较多的期末项目（project），虽然不见得很困难，但是多是像 C++、java 的编程工作或是制作电路一类的精密操作，debug 或检查电路问题的时候可能会让你抓狂；而论文（paper）或者期末演讲（presentation）因过于要求语言能力使其成为令中国学生最头痛的难题。就拿本人来说，一个毕业设计，两个期末演讲，再加五门期末考试，统统都要在一周内完成，一贯觉得还能在平时抽出时间来玩玩游戏的我都分身乏术。好在最后成绩都算理想，也算是可以开开心心的过暑假。所以说，当看到身边好基友在忙着 Final Week 的时候，一定要善待他们啊（笑）。

STUDYING FOR FINALS





▲"你什么时候变成热核天体物理学专家的？""昨晚。"

美史美刻

●Playoff

NBA 今年的季后赛，个人认为，要比去年好看多了。截止写下这段文字的时候，东西部决赛各打了一场，也算是让球迷看到了四个球队的表现。

东部这边，第一场骑士碾压。抛开场上表现不谈，骑士横扫前两轮且健康状况良好，当家球星勒布朗打过七次分区决赛。而猛龙十四场打满，瓦兰丘纳斯仍然受伤坐在替补席上，队史第一次分区决赛。回到场上，猛龙这场比赛输掉的关键原因在于内线防守实在是太松了，似乎凯西教练实在担心骑士的三分雨下起来和勇士一样，亦或是低估了骑士的内线能力。实在想不通的是，第二节勒布朗带着三分大队上场时，猛龙却把洛瑞和德罗赞都按在了替补席上，去用替补阵容防守。直接导致骑士在上半场就把分差扩大到 20 分以上。虽然很好的抑制了骑士的三分球，但是按下葫芦又起瓢，内线被骑士打崩——勒布朗 13 投 11 中，只有一个球是跳投，剩下的都是靠打内线进的球。反观之前的系列赛，猛龙主帅凯西教练总是有点后知后觉，并没有波波维奇或者禅师那样的老谋深算。这次的比赛，在猛龙内线被打爆之后，凯西教练仍然不为所动，那么之后猛龙的胜负手，就在于凯西教练能否主动地做出对己方有力的变阵了。



▲洛瑞其实非常有能力搅乱骑士的防守。



■叫你们淘汰了韦德，詹姆斯生气了（笑）。

反观西部，雷霆在客场意外地拿下了勇士，大比分 1 比 0 领先。今年的季后赛要比去年好看的根本，就在于雷霆。这个系列赛，有本赛季常规赛 MVP 选票前五人中的三人；过去三届常规赛 MVP；以及过去七届联盟场均得分王中的五届，这样豪华的对战阵容怎么会不精彩呢。但是这个系列赛的关键，并不是杜兰特，也不是库里，当然更不可能是威少，而是亚当斯、格林、博古特、坎特他们这些打大球的球员。给一组数据对比，雷霆在上半场的打法有点蒙圈后，在下半场坚持了打大球的理念——而与之相对的，勇士上半场 60 分，下半场 42 分。双子星 51 投仅 17 中，但是雷霆内线合计 34 分 29 个篮板。要知道，勇士最不虚的就是小球阵容，如果打小球阵容那才是正中他们的下怀，毕竟现在联盟中他们可是最强的小球球队，没有之一。所以唯一的胜算，就是打大球阵容的同时，以无限换防应对勇士的挡拆——按照著名写手张佳玮的说法，就是"搞大"他们。然后，雷霆打出了一场漂亮的攻防战。再然后，就是雷霆撬走一场客场胜利。



■不得不说，这套大球阵容难倒了去年卫冕冠军。

最后多说一点，在上一期《一路向西》节目中，我还说马刺的老流氓表现的不错，然而在分区半决赛中不幸被雷霆淘汰。GDP 这个组合，好像打我开始看 NBA 的时候就有了。到了现在，尽管岁月不饶人，但依然是联盟里能拿得出手的组合之一。这三位的兢兢业业，一如马刺人的传统与血脉，为后世所铭记。老得可爱的他们，就算是退役了，也肯定在生活中更加自在——当然，我更希望他们还能再续一个赛季。



▲三位长者。

栏目主持 简子君

游运汇

GAME GAMES

随着主机机能的进步，新世代各种体育游戏的表现也有了飞跃式的提升，更加真实的游戏表现让体育游戏获得了更多玩家的青睐。在四月份 NPD 公布的北美地区游戏销量排行中，《美国职业棒球大联盟 16》拿到了第三的好成绩，《NBA 2K16》在发售半年有余后仍能盘踞前十位置。欧洲地区则因为受欢迎的体育项目有所不同，《FIFA 16》和《UFC 2》表现更加出色。而在欧美地区之外，日本玩家始终在用行动证明着他们永远有着自己独特的选择。

原本以为在五月这个游戏淡季中，《神秘海域 4》会成为全球游戏玩家的最爱，可是万万没想到，日本玩家依旧不吃欧美大作这一套。十一区人民还是默默地在自己的世界中享受着日系游戏为他们带来的欢乐。在五月初的日亚热销榜上，《实况力量职业棒球 2016》这款游戏，PS3、PS4 以及 PSV 三个版本竟然全部进入了前十位，而开启预售的《神秘海域 4》则被挤在了第十一的位置。《实况力量职业棒球 2016》的热卖除了因为日本玩家的兴趣选择使然外，游戏本身的素质当然也值得肯定，这期栏目就来带大家看看那些历史上不容小觑的棒球游戏。

▶八十年代PC平台上的一款棒球游戏。



▶始祖级别掌机，Microvision 上的一款棒球游戏。

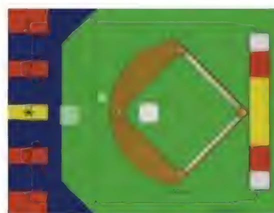


史前混乱

棒球游戏最早的历史可以追溯到上世纪六十年代初期，历史上第一款棒球主题游戏是登陆在 IBM 1620 上的。因为当时的电脑尚未普及，所谓电子游戏也只是一种概念，至于游戏画面，相信大家看到 IBM 1620 的实机照片后，就不会要求游戏截图了。

在十年后的七十年代初期，电子游戏终于迎来了进入寻常人家的契机。在第二代主机平台，也是最早进入普通家庭的游戏主机之一的“Odyssey”上面，诞生了第一款大家都可以玩得到的棒球游戏。这款开发于 1972 年的棒球游戏名字就叫做《棒球》(Baseball)，因为当时还处于电子游戏发展的初期，所以游戏几乎都不用担心会遇到名称重复的问题，所以大部分游戏的命名都比较随便。



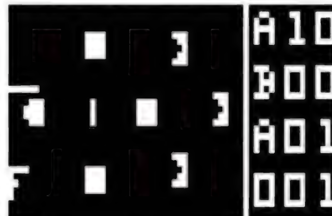


在这之后街机事业逐渐发展，1976 年由 Midway 发行了一款名为《龙卷风棒球》(Tornado Baseball) 的街机游戏，开启了棒球游戏在街机平台上的先河。游戏表现上，因为当时技术条件的限制，在街机屏幕上模拟出棒球场的细节十分困难。Midway 巧妙地采用了预置绿色背景板的方式展现球场上草皮的颜色，而实际游玩时代表球员和棒球的模型，则是最普通的白色，这样就成功地营造出了球场的氛围。

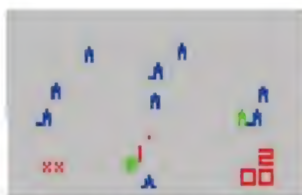


操作方面，《龙卷风棒球》的控制台上只有一个旋钮、一个摇杆和一个按键，对应的功能分别为：调整阵型站位 (旋钮)、挥棒击球 (摇杆)、控制投手投球开始当局比赛 (按键)。其中，通过摇杆模拟击球的操作对棒球运动本身算是有着不错的还原。不过还是受限于当时的科技，《龙卷风棒球》并不能对棒球比赛本身进行更具体的展示，玩家击中的球如果不出界的话，就会判定为全垒打径直飞出场外，此时如果防守方提前放置的外野选手正好处在棒球的飞行轨迹上，则算做接球成功。

来到 1977 年，RCA Studio II 主机上也迎来了一款叫做《棒球》的棒球游戏，这款游戏的画面便是如图所示的样子。游戏开始后，玩家可以控制击球手进行击球，不过游戏的判定十分诡异，所以想要顺利地完成进攻其实十分困难。至于防守的具体玩法，由于查找不到更多的游戏介绍，所以很遗憾，没有办法为大家深入介绍这款看上去像是棒球游戏的“棒球游戏”了。



▲图中的马赛克点阵代表的就是球员。



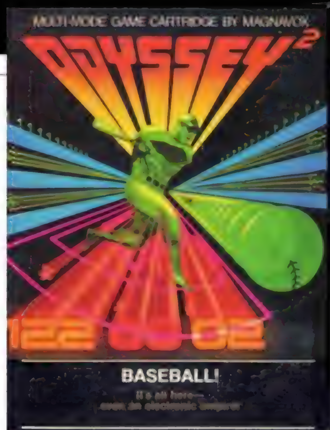
▲防守球员半跪的姿势看上去份外喜感。

▶Channel F平台上的游戏，会在游戏名之前添加序号排列，《Videocart 12: Baseball》这个名字便是由此而来。



同样在 1977 年，Channel F 主机也迎来了一款棒球游戏，名为《Videocart 12: Baseball》。这款游戏在当时看来可谓十分炫酷，彩色显示，支持玩家扮演攻守两方进行游戏。投球手可以对投出的球进行变速或者旋转的控制，击球手在击出球后要严格按照规则进行跑垒得分，外野接球手的判定区域比较适中，如此一来游戏的对抗也变得激烈起来。如果忽略游戏中球员另类的建模表现的话，从玩法上看本作在当时简直称得上幻之棒球游戏。

1978 年，当年 Odyssey 平台上的第一棒球游戏《Baseball》迎来了自己的续作《Baseball！》，不过经历了几年的发展，当时的 Odyssey 已经升级为全新的 Odyssey² 主机。本作在玩法上，也已经进化得较为完善，不过深绿色的背景搭配红蓝两色的球员小人，看得久了容易令人产生生理上的不适反应。



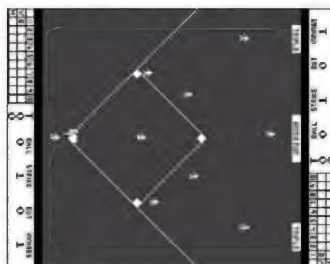
▲游戏封面也采用了魔性的红蓝绿三色主打。





▲更加夸张的是，这款游戏中投球手投出的球可以进行连续四次以上的变向！

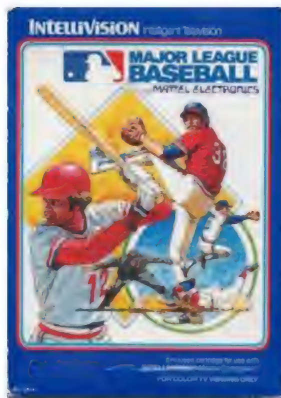
在《Baseball！》发售的同年，Atari 2600 上面推出了一款名为《本垒打》（Home Run）的棒球游戏，不过这款游戏的实际内容和游戏名称严重跑偏，游戏内甚至没有为玩家展示完整的球场，整个画面只显示内野的区域，玩起来就像是几个像素小人在自己家的后花园玩捉迷藏一样。另外这款游戏为了模拟球员跑动的紧张感觉，特别加入了对应的音效，可惜实际听起来就像是括约肌运动产生气体压缩的声音一样尴尬。



经历《Baseball！》的糟糕表现之后，雅达利在次年推出了一款名为《Atari Baseball》的街机游戏，虽然游戏的音效简陋，但是画面的流畅性十分出色，玩家也获得了对球队更多的控制，玩起来的感觉相当爽快，这才算是扳回一城。

史前秩序

经历过游戏史上早期的混乱之后，棒球游戏开始进入更加有序快速的发展，其中最为重要的一款作品就要数 1980 年 Intellivision 平台之上《美国职业棒球大联盟》（Major League Baseball）的诞生。虽然本作的游戏素质相比七十年代末期的几款棒球游戏并没有飞跃式的提升，不过由于本作首次尝试了与 MLB 联盟进行合作，可以说是棒球游戏规范化的一大重要里程碑。在当年游戏的封面上，也出现了 MLB 的标志，以及那个时代的球星画像。



发展到 1983 年，棒球游戏又有了全新的进化，不仅游戏画面得到了提升，玩法内容上也变得更加完善。首先是任天堂在 NES 主机上面推出的叫做《Baseball》的作品，本作中别出心裁地加入了球场近远景的变化，击球时画面放大为内野区域，成功击球后则切换为球场全景。而且更加重要的是，从同期开始，棒球游戏中的运动员们，终于穿上了像样的球衣。







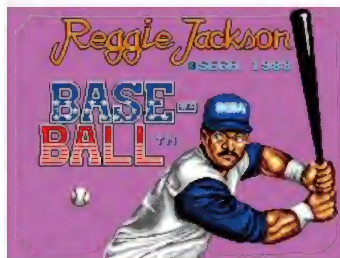
▲细看的话，球员的造型和马里奥大叔倒有几分相似。

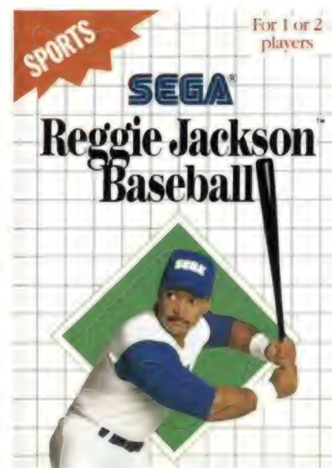
1983 年同期，SEGA 也在街机平台上推出了一款极具意义的棒球游戏《Champion Baseball》，这款游戏的特点在于进入击球阶段时，画面一侧会单独出现投手与击球手在内野区域的对峙画面，让游戏看上去更加真实。值得一提的是，本作加入了解说员对游戏进行点评，虽然只有简单的几个单词，但是电子人声的日式英语口音听起来倒是极为带感。



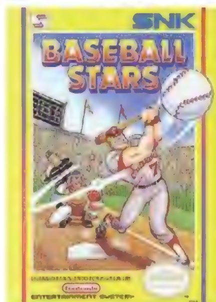
◀复杂的游戏系统，帮助游戏朝着更加真实的方向发展。

在之后的几年中，棒球游戏素质不断提升，随着机能的进步，被像素化的真人形象也开始更多地出现在游戏中，这也成为了棒球游戏走上与正规棒球联盟展开合作的重大契机。其中在 1987 年，我们最熟悉的体育游戏大厂 EA，也推出了自家旗下的首款棒球游戏《Earl Weaver Baseball》。本作将著名棒球人 Earl Weaver 加入到游戏中，并融入了阵容调整和球员培养的概念。这也是玩家难得的能获得球赛本身之外的游戏体验。由于那个时代还不支持将大量图片放进游戏里面，所以对着一大串球员名单进行乏味的操作，肯定已经无法满足现在的玩家要求。不过在当时而言，本作绝对称得上划时代的作品。





▲▶雷吉·杰克逊的真人游戏封面和游戏内形象。



◀夸张另类的《Baseball Stars》。

在整个八十年代的末期，棒球游戏迎来了如雨后春笋般的蓬勃发展，首先 SEGA 开发了由著名棒球巨星雷吉·杰克逊冠名的《Reggie Jackson Baseball》（又名《American Baseball》），在随后一年 SEGA 又趁热打铁推出了另一款以传奇球员命名的《Tommy Lasorda Baseball》，不过由于进入九十年代后业务重心逐渐转移到硬件方面，世嘉减少了游戏的产出。不过此时却已经有更多厂商开始尝试打造棒球游戏作品，这段时期内就诞生了由 Namco 负责发行，Tengen 打造的"《R.B.I. Baseball》系列"，还有 Tecmo 的《Tecmo Baseball》以及 SNK 开发的另类棒球游戏《Baseball Stars》。

彼时因为众多厂商的参与，有钱的已经开始尝试版权合作，没钱的则想办法丰富游戏性，棒球游戏和整个游戏产业一同迎来了一个辉煌的时代。下期栏目将会和大家一同回顾九十年代之后棒球游戏历史。



特别企划 SPECIAL FEATURE

文 太刀 编 秋沙雨
美编 anubis

WHOSE SIDE ARE YOU ON?
从《美国队长3 内战》谈漫威电影宇宙

本月的热门话题自然是又一部超级英雄大电影《美国队长 3 内战》（以下简称为“美队 3”）了。上个月 DC 家的超级 IP《蝙蝠侠对超人 正义黎明》上映后褒贬不一，人们的目光自然全部集中到了这部有“复仇者联盟 2.5”之称的“美队 3”上来了。在本文中，笔者将会主要从漫威电影宇宙的角度讲一下“美队 3”相关的内容——当然地，文章中会不可避免地出现一些剧透，请各位读者留意！另外，文章中可能会出现一些关于电影或者角色的主观分析，这完全属于笔者个人理解，并不代表刊载本文的杂志观点。如果笔者的看法与读者您有冲突，请随意吐槽，反正我也听不到啊！

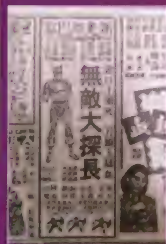
PART I 美国队长 CAPTAIN AMERICA

1939 年，漫威漫画公司的前身“及时漫画”开始出版全新的漫画刊物《惊奇漫画》（漫威登陆中国前的旧中文译名），推出了以海王子纳摩、火焰人为代表的一系列超级英雄漫画。1941 年 3 月（《美国队长漫画》杂志第 1 期封面日期，实际出版时间为 1940 年 12 月 20 日），由编剧乔伊·西蒙和画家杰克·科比创造的另一个新英雄诞生了，他就是以美国星条旗为服装设计原型的美国队长史蒂夫·罗杰斯。美国队长也是及时漫画旗下首个初次登场就推出个人刊的漫画角色。以此封面日期计算，2016 年正是美国队长诞生 75 周年。

当时正值第二次世界大战，美国队长的爱国者和超级战士的形象代表了普通民众的一种希望，而在



◀1974年漫画艺术展上公开的乔伊·西蒙最初的美队形象设计稿。



►“枪口上领死 刀头上舔血”电影的中文宣传语也完全是一派战时宣传口号风格。

漫画中美国队长也主要与轴心国的邪恶势力对抗。在整个二战期间，美国队长成为了“及时漫画”旗下最受欢迎的超级英雄，也开创了漫威发展史上的第一个黄金时期。1944 年好莱坞就拍摄了《美国队长》的真人电影，该电影甚至以《无敌大探长》为名同步引进过中国。

随着二战的结束，民众对于超级英雄的热情开始消退。1949 年 6 月出版的《美国队长漫画》第 73 期代表着美队第一段英雄生涯的结束，而漫画的黄金时代也已经步入末期。五十年代初，及时漫画更名为阿特拉斯漫画，并一度计划复活美国队长、纳摩和火焰人等经典超级英雄形象，但是遭遇了可怕的商业上的失败。阿特拉斯漫画的经营状况也因此极度恶化。1956 年，漫画的白银时代到来了，超级英雄漫画重新获得了读者的青睐。1961 年 11 月，已经从阿特拉斯更名为漫威的这家漫画公司推出了自家首个超级英雄战队漫画《神奇四侠》，作者正是当年让《美国队长》红极一时的王牌编剧和画家组合斯坦·李和杰克·科比。《神奇四侠》的成功是漫威发展史的一个转折点，此后它又陆续创造了《蜘蛛侠》、《X 战警》和《绿巨人》、《复仇者》等热门作品。漫画历史学家彼得·桑德森将这个时期的 DC 漫画比作创意接近枯竭的好莱坞电影公司，而漫威漫画则相当于法国新浪潮电影，以全新的叙事方法吸引并发展了大量青少年及更高年龄层的漫画读者。这也是漫威漫画能够从六十年代开始逐渐从单一的漫画出版领域发展到流行文化综合产业集团的最大原因。

1964 年 3 月出版的《复仇者》第 4 期中，美国队长又重新回到了漫威漫画。在二战最后，史蒂夫·罗杰斯驾驶的轰炸机坠入北冰洋，以冰封状态休眠在冰块之中。复苏之后的美国队长以被过去记忆困扰、试图重新融入现代社会的形象

示人，非常符合白银时代超级英雄的人性化创作思路。之后，虽然编剧和画师经历了无数次变更，但美国队长的故事仍然在不断持续着，直到今天尚未完结。在“内战”故事线最后，史蒂夫·罗杰斯被认为死亡。他的昔日搭档巴基接替他成为第二代美国队长。稍后，史蒂夫被发现其实并未真正死亡，而只是身处一个与现实世界相隔离的时空之中。在复仇者联盟的同伴的帮助下，史蒂夫最终成功返回现实世界。但他拒绝做回美国队长，“美国队长”这个名号和星盾继续由巴基持有。直到巴基在“恐惧之源”故事线中“战死”后，史蒂夫才重新成为美国队长。在之后的故事中，由于超级士兵血清被移除，史蒂夫的身体状况被恢复到他的实际年龄，成为一名真正的老人。于是他的昔日战友猎鹰＝山姆·威尔逊接替他成为了第3代美国队长，直到最新出版的漫画。在即将出版的新刊《美国队长 史蒂夫·罗杰斯》中，史蒂夫将重新恢复青春，并获得一套全新的制服以及一面全新设计的三角盾牌，再次以美国队长的身分出场。



豆知识



▲铁盾侠首次登场的杂志封面。DC漫画曾一度将铁盾侠引入，现在阿齐漫画已经收回版权并重启了新版铁盾侠漫画。

在漫画第1期中，美国队长所使用的盾牌是按照传统三角造型设计的。但是在美队之前，MLJ杂志（阿齐漫画公司的前身）已经推出了以星条旗和三角盾牌为服装设计原型的铁盾侠（因为比较偏门所以国内似乎并无公认译名）。当美队漫画大卖之后，及时漫画很快就收到了来自MLJ杂志的抗议。于是从漫画第2期开始，美队使用了全新设计的圆形盾牌。漫画第3期中，新人编辑史丹利·莱伯为美队设计了飞盾的招式，这使得星盾后来成为了美队最标志性的武器。而史丹利·莱伯也就是后来大名鼎鼎的斯坦·李。

PART Ⅱ 内战 CIVIL WAR

这个词在本文中显然指的不是美国的南北战争或者我国的解放战争，专指2006年至2007年间涉及漫威漫画绝大部分角色的重要故事线。除了以《内战》为标题的7话核心故事外，还包括了其他单独刊物中以“内战”为标签的众多支线情节。

在这条故事线中，美国政府通过了一项超常人类注册法案（全称为：Superhuman Registration Act，以下简称为SRA），要求拥有超常能力的个人必须进行注册，并由政府监管其行为，凡是不接受注册而擅自行动的超常人类将被视为违法而遭到逮捕并受到监禁。以美国队长＝史蒂夫·罗杰斯为首的一部分英雄反对这项法案，因为法案是滥用公权力对英雄们的公民自由进行侵害，而且一些靠隐秘真实身分才能获得普通生活的英雄也会受到影响。而钢铁侠＝托尼·斯塔克、神奇四侠的队长神奇先生＝里德·理查兹博士、黄蜂侠＝汉克·皮姆为代表的另一部分人则全力支持法案，认为法案的实施可以重新树立普通民众对超级英雄们的信赖，也能降低滥用超常能力而带来的犯罪和不必要的破坏。X战警虽然不认同SRA，但是却因为立场关系选择了中立，不支持任何一方。

在发布会上蜘蛛侠为托尼站台，公开了多年来一直隐藏的真实身分——彼得·帕克。这一举动令不少英雄选择了进行注册。但是美国队长则遭到玛丽亚·希尔所领导的神盾局的袭击后转入地下活动，在前神盾局长尼克·弗瑞的暗中支持下，史蒂夫和同志们成立了“秘密复仇者”，继续按照自己的意愿进行打击犯罪的行动。在代表美国政府的神盾局的协助下，钢铁侠的亲注册派设下陷阱，首先向美国队长的反对派发起攻势。在首次正面交锋中，亲注册派的秘密武器——克隆雷神索尔重创了反注册派，并杀死了反注册派的巨人歌利亚。

歌利亚的死使得原本支持SRA的一些英雄对自己的行动产生了疑问，比如神奇先生的妻子隐形女和蜘蛛侠等，他们先后倒戈选择加入秘密复仇者。但同时反注册派中也有很多人因为此次事件而觉得和政府对抗极不明智，转而投向钢铁侠一方。双方在纽约街头展开决战，海王纳摩带兵赶来支援昔日战友美国队长，战况十分激烈。在幻视的帮助下，美国队长将钢铁侠击倒。就在他打算彻底击败钢铁侠时，愤怒的民众阻止了他。美国队长这才发现，他们的这场英雄内战对纽约造成了巨大的损害，这已经违背了当初他为了自由而战的初衷。

最后，史蒂夫放弃美国队长身分选择向警方自首，英雄内战到此宣告结束。SRA得以继续实施，托尼·斯塔克成为了神盾局局长，并组建了“神威复仇者”。反注册派的英雄们一部分选择了前往加拿大，另一部分则以“新复仇者”的身分




■歌利亚之死让内战双方英雄都受到了极大震撼。





继续地下活动。美国队长在押解过程中遭到“暗杀”。

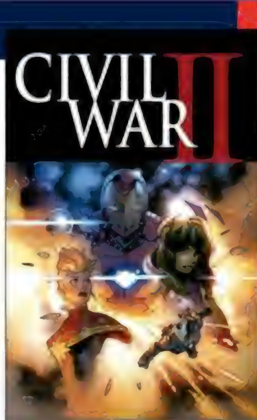
漫画版内战故事登场的时间点恰逢美国国内舆论正在对关于政府对民众进行监控的问题进行激烈议论，因此整个故事线也都充满了关于公民自由和国家安全之间冲突的讨论。从漫画的实际表现来看，虽然钢铁侠和神奇先生作为亲注册派的首领的确考虑了超常人类的未来发展方向以及与民众之间的关系，但在行为上他们与政府合作、强行将自己的理念推销给反注册派的英雄们，且多次单发面地率先发动攻势，甚至派出了由恶徒们组成的雷霆战队来制造人数上的优势。托尼斯·塔克利用索尔的头发，结合汉克·皮姆的生化人技术制造的克隆雷神虽然力量强大，却成为一种典型的象征——一旦国家机器将它的铁拳转向人民，人民又将如何应对。而相对的，美国队长正如他的形象一样，代表着美国人最崇尚的所谓“自由精神”，即使对手是神盾局这样的国家机构和钢铁侠这样的昔日战友也要誓死捍卫。漫画的结局从美国队长的角度给出了一个观点：太过注重于问题本身反而容易忽视最重要的事情，一切都应当以人民的利益为出发点。


■史蒂夫遭到暗杀“身亡”，MCU中并没有使用这一设定。



豆知识

今年的漫画“内战 II”故事线已经开始铺垫，预计将于今年6月正式开战。这一次的导火索将是异人中出现的一种可以精确预知未来的全新能力。惊奇队长主张防患于未然、提前阻止罪犯的行动，而钢铁侠则认为不能因为尚未实施的罪行就惩罚对方。本来只是观点上的差异，但是因为预言者认定某个英雄将会导致世界毁灭，新的战争就这样爆发了。很显然这又是一次关于“政治正确”的问题讨论，不过内战 II 的阵容比起上回又发生了众多变化：钢铁侠这次得到了第3代美国队长（山姆·威尔逊）、女雷神（简·福斯特）、黑豹、星爵、全新全异绿巨人（阿玛迪斯·赵）以及黑寡妇、超胆侠、死侍等人的支持，而惊奇队长一方则包括了史蒂夫·罗杰斯的元祖美队、蜘蛛侠、幻视、冬日战士、战争机器、鹰眼和蚁人（斯科特·朗）、女浩克等。另一方面，X战警虽然在前次大战中保持了中立，但这一次因为异人的这个新能力对变种人的生存可能会造成威胁，万磁王决定向异人发动战争，而暴风女则打算阻止他的行为。





PART III 漫威电影宇宙
Marvel Cinematic Universe

在漫威决定自己开始拍摄超级英雄电影前，他们主要以授权的方式委托别的电影公司拍摄和发行影片。比如20世纪福克斯获得了X战警、神奇四侠和超胆侠等角色的电影拍摄权，哥伦比亚影业/索尼持有蜘蛛侠和雷神索尔的电影拍摄权，新线电影公司则拥有刀锋战士的电影拍摄权，其他一些知名电影公司也分别被授权了不同的漫威角色。在《刀锋战士》、《X战警》以及《蜘蛛侠》票房大卖前，漫画改编的电影并不是非常受欢迎的影片类型，其制作和票房往往不尽人意。这几部超级英雄电影的成功使得业界开始重视漫画IP，更多的同类影片开始登陆影院。

然而漫威逐渐发现，通过这种授权方式来为自己角色推出电影，他们实际可以获得的利润非常低。而且由于无法干预各电影公司的具体拍摄项目，因此影片最后呈现的效果也未必令他们满意。所以漫威开始计划成立自己的电影工作室，独立拍摄漫威超级英雄电影。为了达成这个目的，他们斥巨资从各大电影公司回购了大量闲置中的角色电影拍摄权，并与派拉蒙影业达成了合作关系，由该公司来发行计划中的漫威自己拍摄的一系列电影。这个过程不仅耗费了大量金钱，而且极其复杂。比如钢铁侠的电影拍摄权1990年时被授与环球影业，1996年20世纪福克斯从环球影业手中购得，又在1999年转卖给了新线电影公司，2005年漫威才正式将其收回。虽然这期间各电影公司都计划过拍摄《钢铁侠》电影，但因为各种原因未能成行，直到2008年漫威自己拍摄的《钢铁侠》才正式上映。2009年底迪士尼收购了漫威集团，虽然对现有版权合约不会造成影响，但是迪士尼表示将在合约期满后由他们发行未来的漫威电影。之后，迪士尼则陆续从派拉蒙手中回购了《复仇者联盟》和《钢铁侠3》的发行权。然而至今为止，仍有众多角色的电影版权依然由其他电影公司保留。

在立项之初，漫威电影工作室的负责人凯文·菲基就对未来的这一系列电影拥有远大的目标：将其打造为一个共享世界观的剧情连续体。实际上，从漫威推出最初的超级英雄漫画开始，绝大多数漫画故事都是发生在同一个宇宙中的剧情连续体。当漫画中出现多个平行宇宙时，这个主体宇宙通常被称为“Earth-616”以作为辨识标记，现实中一般称为“漫威宇宙”。其他较为著名的剧情连续体还包括终极世界（Earth-1610）、漫威2099（Earth-928）等。其中终极世界在2015年的“秘战”故事线中与Earth-616融合，终极世界的一些角色出现在融合后的全新全异漫威宇宙中。凯文·菲基的目标就是将自己的超级英雄电影系列也打造成这样的一个独立宇宙，也就是所谓“漫威电影宇宙”。原先凯文·菲基将其命名为“Marvel Cinema Universe”，但后来则定型为“Marvel Cinematic Universe”（以下简称为MCU），而漫威集团也将MCU正式编号为Earth-199999，纳入整个漫威作品的平行宇宙系统之中。

MCU包括了目前已经公映以及计划拍摄中的所有漫威电影工作室出品的电影，以及相关的衍生电视剧集。由于前述的版权关系，20世纪福克斯的《X战警》、《神奇四侠》和《死侍》，索尼的前两个蜘蛛侠系列以及其他一些授权片都不属于MCU。2015年2月，漫威电影工作室与索尼影业达成协议，新版《蜘蛛侠》将登陆MCU的电影（不包括衍生电视剧集）。索尼影业将继续拥有《蜘蛛侠》的拍摄和发行权，但是其他漫威角色也有进会进入未来的《蜘蛛侠》电影进行互动。实际上，



新蜘蛛侠已经率先在《美队 3》中登场，并拥有不少戏份。而钢铁侠也基本确定会在预定 2017 年 7 月 7 日上映的《蜘蛛侠 返校季》(非官方正式公布的译名，原文 Homecoming)中出场。

在漫威电影工作室的计划中，MCU 的系列影片分为三个阶段逐渐展开：从 2008 年的《钢铁侠》开始，为《复仇者联盟》依次推出主要角色的个人电影，是为第一阶段；第二阶段则在深入挖掘已有角色故事的基础上，引入更多新角色，这一阶段从《钢铁侠 3》开始直到《复仇者联盟 奥创纪元》和《蚁人》结束；刚刚上映的美队 3 则是第三阶段的首部电影，目前计划中这一阶段的结局将是 2019 年的《复仇者联盟 无限战争·下》。虽然后续的第四阶段详细计划尚未公布，但漫威在异人主题上已经布局好几年了，原本计划在 2019 年推出的异人电影目前处于延后状态，可能将会成为第四阶段的主干。

MCU电影一览

作品名称	北美上映时间
钢铁侠	2008年5月2日
无敌浩克	2008年6月13日
钢铁侠2	2010年5月7日
雷神索尔	2011年5月6日
美国队长 复仇者先锋	2011年7月22日
复仇者联盟	2012年5月4日
钢铁侠3	2013年5月3日
雷神索尔 暗黑世界	2013年11月8日
美国队长2 冬日战士	2014年4月4日
银河护卫队	2014年8月1日
复仇者联盟：奥创纪元	2015年5月1日
蚁人	2015年7月17日
美国队长3 内战	2016年5月6日
奇异博士	预定2016年11月4日
银河护卫队2	预定2017年5月5日
蜘蛛侠 返校季	预定2017年7月7日
雷神索尔 诸神黄昏	预定2017年11月3日
黑豹	预定2018年2月16日
复仇者联盟3 无限战争·上	预定2018年5月4日
蚁人和黄蜂女	预定2018年7月6日
惊奇队长	预定2019年3月8日
复仇者联盟3 无限战争·下	预定2019年5月3日

MCU衍生电视剧集一览

作品名称	放映状态	电视台
神盾特工	第3季完结	ABC
	第4季制作中	
特工卡特	第2季完结	ABC
损害管制局	制作中	ABC
超胆侠	第2季完结	Netflix
杰西卡·琼斯	第1季完结	Netflix
	第2季制作中	
卢克·凯奇	预定2016年9月30日上映	Netflix
铁拳	拍摄中	Netflix
捍卫者	前期筹划	Netflix
惩罚者	制作中	Netflix
斗篷与匕首	制作中	Freeform

PART IV 银幕上的美队 CAP IN MCU

从《钢铁侠》开始，每部电影结束后的彩蛋都会提示下一部 MCU 作品的相关信息。神盾局成为了这条贯穿第一阶段 MCU 主要作品的暗线，他们不仅在彩蛋和正片中登场，并在 ABC 电视台推出了与电影主线相呼应的衍生剧集《神盾特工》，以及《神盾特工》的衍生剧《特工卡特》。在所有主要电影作品中，和神盾局关联最大的自然就是《美国队长》和《复仇者联盟》了。在这一部分，我们就从神盾局的角度看一下美国队长在 MCU 中的设定。

《美国队长 复仇者先锋》主要剧情

1942 年，怀着拳拳爱国之心的瘦弱青年史蒂夫·罗杰斯被亚伯拉罕·厄斯金博士选中，参与美国政府战略科学军团(全称为：Strategic Scientific Reserve，以下简称为“S.S.R.”，神盾局前身)进行的“超级战士”试验项目。此时在欧洲，纳粹军官约翰·施密特成立了九头蛇组织，打算利用他在挪威发现的古代神器宇宙魔方制造一件超级兵器。当施密特发现了从德国出逃的厄斯金博士后，派出杀手对其进行暗杀。就在厄斯金博士的试验成功地将史蒂夫转变成一名肌肉发达的超级战士后，厄斯金博士遭到了刺杀，超级战士血清的配方也就此失落。在女友 S.S.R. 特工佩吉·卡特，以及好友霍华德·斯塔克的帮助下，史蒂夫招募了昔日好友巴基中士以及其他几名英勇的战士，成立一支作战小队，开始对抗“红骷髅”施密特所成立的九头蛇组织。在一次行动中，史蒂夫的小队俘虏了九头蛇的科学家佐拉博士，得知红骷髅正在制造大规模杀伤性武器，但是巴基却在行动中坠下铁道大桥而“身亡”。史蒂夫登上了搭载有超级兵器的九头蛇轰炸机，打算阻止红骷髅的阴谋。然而在史蒂夫和红骷髅搏斗的过程中，作为超级兵器能量源的宇宙魔方掉出了保存装置，烧穿了飞机机身并遗失在地表。发现没有其他方法可以让飞机安全着陆以及阻止暴走的超级兵器爆炸，史蒂夫毅然而然地驾驶飞机沉入了北冰洋。稍后霍华德虽然寻回了宇宙魔方，但是一直未能找到失事飞机的下落，史蒂夫因此被认定死亡，“美国队长”则成为了一个传说。



《复仇者联盟》主要剧情

当史蒂夫再次苏醒时，他发现自己已经在北冰洋中沉睡了 70 年，是神盾局重新发现了他。与世界脱节了 70 年的史蒂夫发现自己有太多东西需要学习，他同时也发现：神盾局正是由他昔日女友佩吉·卡特所创立的，而此时的佩吉已经躺在病床上时日无多了。(ABC 剧集《特工卡特》的主要剧情就是讲述佩吉在史蒂夫消失在北冰洋后，如何将 S.S.R. 重整为“国土战略防御攻击与后勤保障局”的故事，即 Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division，缩写为 S.H.I.E.L.D.，译为神盾局。)但是随着世界面临着新的危机，神盾局长向史蒂夫发出了支援请求。

危机的起源是神盾局正在研究中的宇宙魔方，被突然出现的阿斯加德邪神洛基夺走。神盾局除了召集了史蒂夫以外，还请来了钢铁侠托尼·斯塔克以及绿巨人“浩克”布鲁斯·班纳博士。洛基的哥哥雷神索尔在和史蒂夫以及钢铁侠交手后，也同意暂时将被捕的洛基押往神盾局的飞行指挥舰。在指挥舰上，复仇者们关于洛基的处置方式及宇宙魔方的用途起了争执。此时指挥舰遭到被洛基控制了心灵的特工“鹰眼”克林特·巴顿及其手下的袭击。洛基乘机逃脱，并杀死了神盾特工菲尔·科尔森。尼克·弗瑞用科尔森的死作为契机，号召复仇者联盟的众人团结起来对抗洛基。逃脱的洛基利用宇宙魔方打开了虫洞，召唤了一支齐塔瑞舰队开始入侵地球。复仇者联盟于是在纽约与这支舰队展开激战并获得了最终胜利。战后，洛基和宇宙魔方被索尔带回了阿斯加德。

《美国队长 2 冬日战士》的主要剧情

科尔森被洛基杀死后，尼克·弗瑞暗中启动了大溪地计划，利用古代克里人的血液复活了科尔森。在被清除了自己曾经死亡的记忆后，科尔森按照尼克·弗瑞的指示开始负责大溪地计划，并组建一个新的特别行动队。(ABC 剧集《神盾特工》的起因。)然而这一切都属于神盾局的高级机密，所以复仇者们并不知



道科尔森的复活。

纽约之战后，史蒂夫作为神盾局的一员与黑寡妇等特工一起行动。尼克·弗瑞发现神盾局正在实施中的“洞见计划”存在很大疑点，于是决定将其中止。就在此时神秘的冬日战士袭击了尼克·弗瑞所乘坐的车辆。尼克·弗瑞侥幸逃脱，他前往史蒂夫所住的公寓，提醒他神盾局已经被内奸控制。在将一个闪存交给史蒂夫后，尼克·弗瑞被冬日战士击杀。随后，神盾局官员亚历山大·皮尔斯将史蒂夫传唤至总部，并向他询问尼克·弗瑞的遗言。当遭到拒绝之后，皮尔斯下令神盾局的特种部队向史蒂夫发起攻击。在黑寡妇的帮助下，史蒂夫发现了一个隐藏在新泽西的神盾秘密基地。在这里两人发现一台超级电脑，这台电脑中保存有佐拉博士的思维。二战时期佐拉博士曾是九头蛇的一员，被S.S.R.俘虏后就一直为S.S.R.以及后来的神盾局工作。但实际上九头蛇早已经渗透至神盾局的各个角落，企图制造全球性的混乱来迫使人们放弃自由来换取生命安全，洞见计划就是为此而实施的。随后，已经被控制的神盾局发射导弹摧毁了秘密基地，史蒂夫和黑寡妇侥幸逃脱。他们意识到皮尔斯正是隐藏在神盾局内部的九头蛇头目。

通过审问潜伏在神盾内部的九头蛇间谍那里史蒂夫得知：佐拉发明了一种数据分析程序，可以推测出那些潜在的会对九头蛇计划造成威胁的人，再通过洞见计划所建造的飞行母舰将其消灭。随后，这名间谍被追踪而来的冬日战士杀死。交战中，史蒂夫发现冬日战士正是他二战时期“战死”的好友巴基。在摆脱了巴基的追击后，史蒂夫见到了一直伪装成死亡状态的尼克·弗瑞，他正在计划用替换控制芯片的方法劫持即将升空的洞见计划飞行母舰。当世界安全理事会的成员抵达位于华盛顿特区的神盾局总部、准备参加飞行母舰升空仪式时，史蒂夫等人开始了反击。史蒂夫向总部的人公开了九头蛇的阴谋，伪装成理事会成员的黑寡妇则乘机控制住了皮尔斯。尼克·弗瑞逼皮尔斯解锁神盾局的数据库，并将其中的重要信息向全世界公开，把九头蛇的存在暴露在光天化日之下。史蒂夫和猎鹰成功更换了3艘母舰其中两艘的控制芯片，但在第三艘上再次遭到冬日战士的袭击。经过一番激斗，史蒂夫击败了巴基，并完成了更换芯片的任务。尼克·弗瑞的副手玛丽亚·希尔操纵战舰互相攻击，并坠毁在神盾局的总部大楼上。未能成功逃离的史蒂夫沉入水中，战斗中被他唤起过去记忆的巴基将他救起，自己则选择了悄悄离开。



《神盾特工》第一季后半段及第二季主要剧情

在皮尔斯掌控神盾局的时期，原本潜伏在内部的九头蛇间谍蜂拥而起，完全把控了局势。但是尼克·弗瑞早已预见到这种情况，并暗中任命科尔森为新的局长。由于黑寡妇公开了神盾局以及九头蛇的众多信息，神盾局被世界各国公认为已经被九头蛇操纵，不再是隶属于美国政府的国家机关。因此科尔森带领剩余的神盾特工们转入地下活动。在行动过程中，科尔森的特殊行动组发现了古代克里人留下的一个地下遗迹。遗迹中的泰瑞根水晶可以激活部分人类体内的特殊基因，令他们获得非凡的超能力。这些人自称为异人。而科尔森最关爱的手下——特工斯凯在接触了水晶后也觉醒了震动的超能力。

异人们有自己的组织，他们的首领就是斯凯失散多年的生母贾盈，曾被九头蛇捕捉并折磨。他的父亲卡尔为了复仇而使用药剂令自己获得了超常的力量，但是导致精神极其不稳定。经过一番周折后，斯凯一家三口团聚，她也得自己的真实姓名是黛西·约翰逊。但是贾盈设计引发了神盾局和异人之间的战斗，并打算利用飞机传播更多泰瑞根水晶到地球上，以转化更多异人。卡尔认清了妻子的真面目，痛下杀手以拯救世界。战后神盾局清除了卡尔的记忆，让他过上了和平的生活。而黛西决定开始组建一支异能特工队。但是一些泰瑞根水晶已经泄漏进海洋，在不知不觉间进入了人类的食物链中。

《复仇者联盟2 奥创纪元》的主要剧情

依靠科尔森的神盾局在与九头蛇余党斗争中得到的情报，复仇者联盟开始突袭位于东欧索科维亚的斯特拉克男爵秘密基地。斯特拉克男爵正在这里对洛基的魔杖进行试验，企图对普通人赋予特殊的超能力。他们遇到了双胞胎兄妹皮特罗和旺达·马克西莫夫，他们因为试验分别获得了超人的速度和意念移物、能量放射的能力。他们成功逮捕了男爵，并缴获了洛基的魔杖。在对魔杖进行研究的过程中，斯塔克和班纳博士发现魔杖的宝石里存在着一种特殊的人工智能。在斯塔克的劝说下，班纳博士协助他利用这个AI完成了斯塔克的全球防卫程序“奥创”。然而奥创获得了意料外的自我意识，并判定必须通过摧毁人类来保护地球。奥创消除了斯塔克的得力助手、人工智能贾维斯，并在攻击了复仇者之后带着魔杖逃离了联盟总部。它在索科维亚的斯特拉克基地旧址开始打造自己的新躯体，并建造了一支机器人部队，同时再度招募了皮特罗和旺达作为打手——兄妹俩认为斯塔克的兵器是导致他们父母死亡的罪魁祸首。

奥创前往首尔，逼迫赵博士使用振金和魔杖宝石为其打造一副全新的身体。就在奥创将自己的意识传输到新身体时，旺达读取了它的真实思维，得知奥创计划毁灭人类。于是马克西莫夫兄妹临阵倒戈，协助史蒂夫等人夺取了奥创为他自己准备的新身体。斯塔克暗中将侥幸逃脱奥创攻击的贾维斯传输进了这副身体中，索尔也及时赶到利用雷电之力激活了它。索尔通过幻视秘术发现，镶嵌在这副身体上的原本属于洛基魔杖的那颗宝石，是六颗无限宝石中的一块，宇宙中最强大的物体之一。贾维斯和躯体融合后，成为了一名新的英雄“幻视”。

奥创利用剩余的振金制造了一个巨大的机器，将索科维亚的首都整个推升到高空，企图通过扔下这个城市来引发全球范围的灾害。当复仇者们与奥创的机器人军团作战时，尼克·弗瑞带领部下驾驶飞行母舰赶到，救助未能撤离的平民。皮特罗在掩护鹰眼时牺牲，愤怒的



旺达摧毁了奥创的本体，但是它的一个分身却乘机激活了机器。城市开始坠落，斯塔克和索尔让机器过载而引爆了整个城市，但最终造成的损害依然很大。战后，班纳博士驾驶飞机离开了众人，因为他不愿意自己不受控制的身体再给黑寡妇和其他人带去危险。而索尔则决定返回阿斯加德调查无限宝石以及其他黑幕。复仇者联盟在斯塔克家的一处旧仓库上建立了新的总部，史蒂夫和黑寡妇开始训练幻视、猎鹰和旺达等人成为新的复仇者。

在《蚁人》中，第二代蚁人斯科特·朗一度潜入复仇者联盟新总部，打算偷走一个信号诱饵原型机。这过程中他与训练中的猎鹰交了一次手，并成功带着原型机安全脱离。为了面子，猎鹰向史蒂夫隐瞒了这次战斗。不过这也成为了他在美队3中邀请蚁人加入行动的契机。接下来就是《美国队长3 内战》的情节了。由于电影尚在热映中，关于影片内容本文就不一一剧透了，有兴趣且尚未观看的朋友可以自行去影院观赏。

在《神盾特工》第三季中，科尔森的行动小组依旧要面对九头蛇和异人的问题。一方面，散播至全世界范围的泰瑞根水晶导致越来越多的人觉醒为异人，但这种突如其来的超能力给他们自身和整个世界都带来了各种威胁。另一方面，九头蛇被发现并不是二战时候由红骷髅所创建的，而是自古已有的一个邪教组织。这个组织崇拜一个被称为蜂巢的异人，一直致力于将其从被放逐的外星球上带回地球。虽然剧中科尔森成功领导神盾局摧毁了大部分九头蛇分部，但蜂巢也重新返回地球。作为最古老的异人之一，蜂巢证实异人是由克里人进行的试验人工制造出来的。但是由于他可以控制其他异人的能力太过危险，他反而被异人联手放逐到了另一个星球。现在蜂巢打算利用九头蛇积累的资源再现克里人的试验，将全人类异人化。

《神盾特工》第三季最后三集发生在美队3故事之后，《索科维亚协议》已经生效并成为法律。神盾局虽然依然属于地下活动状态，但是在本季中科尔森已经与美国总统达成口头协议，由他实际领导政府下属的另一个机构ACTU（全称为：Advanced Threat Containment Unit，意为高级威胁控制部队），专门负责处理异人和九头蛇的问题。协议生效后，神盾局的行动也受到一定限制。总统向科尔森抛出橄榄枝：只要科尔森将神盾局管理和监控下的异人进行注册，就可以让神盾局重新回到表舞台。但科尔森拒绝了这一提议。

PART V 漫画与电影的差别
COMICS VS. MOVIE

1.起因

漫画版内战的前期铺垫很多，浩克的无差别破坏行为以及其他众多事件都导致了民众对超常人类的不信任。不过最直接的导火索是一帮被称为新战团的少年英雄在真人秀节目中拍摄追捕恶徒时，隐藏在社区中的恶徒之一硝化人自爆，导致多达八九百无辜民众丧生。人们由此开始进一步对超级英雄们的资格产生质疑，并出现了大量针对超级英雄的歧视和暴力事件。SRA法案于是被提出，目的是将超级英雄纳入国家管理之下，以期让他们通过训练获得与能力相应的资质。但在法案在实施过程中变成了对不进行注册的“非法”超级英雄进行武力镇压及监禁。这导致了英雄阵营内部的分裂。



▲史蒂夫拒绝参与神盾局逮捕反注册派英雄的行动，一路打出飞行母舰。


▲旺达作战经验不足导致误伤事件的最大原因，正如史蒂夫所说：她还只是个孩子。

而电影中的直接起因则修改为：复仇者联盟在一次未与当地政府沟通的外勤任务中，红女巫旺达在处理人体炸弹时误杀了众多平民，这其中包括了瓦坎达的使节团成员。加上纽约之战、华盛顿的神盾局之战以及在索科维亚对抗奥创时造成的破坏，在瓦坎达国王的提议下，117国联合签订《索科维亚协议》来限制和监管复仇者联盟以及其他超常人类的行动。由于奥创事件的始作俑者就是他自己，所以托尼·斯塔克决定支持协议。但是史蒂夫认为这是一种推卸责任的举动，复仇者联盟应当自己判断局势并承担行动带来的后果，而不是将判断权交与不相干的其他人。在双方意见未统一的时候，赫尔穆特·泽莫又伪装成冬日战士制造了联合国会议爆炸事件，利用冬日战士巴基既是史蒂夫旧友又是托尼杀亲之仇的特殊身分，进一步引发了双方之间的矛盾。

2.成员

漫画版内战涉及了除X战警外的大部分漫威英雄，规模极其宏大。钢铁侠托尼·斯塔克、神奇先生里德博士以及黄蜂侠汉克·皮姆博士是亲注册派英雄的首脑人物，克隆雷神、关押反注册派英雄的42号监狱、五十州联盟等都是出自这几人的手笔。神盾局在漫画中作为政府的法案执行机构，在当时的行动指挥官玛丽亚·希尔的领导下，全力协助钢铁侠对未注册的英雄进行镇压。蜘蛛侠虽然是第一个在漫画中公开支持钢铁侠并公布自己真实身分的超级英雄，但是他在发现钢铁侠和神盾局把逮捕的反注册派英雄关在位于负空间的42号监狱中之后就毅然和钢铁侠决裂。随后神盾局派出由恶徒组成的雷霆战队追杀蜘蛛侠，几乎将其杀死，幸好被惩罚者营救至反注册派英雄的秘密基地。伤势复原后，蜘蛛侠加入了美国队长的队伍。黑豹和他的妻子暴风女在内战初期并未参战，但是在好友歌利亚惨死于克隆雷神之手后，他选择加入美国队长一方，并协助反注册派攻入42号监狱。幻视在漫画版中是基于被破坏的旧幻视升级改造的新版本，隶属于“少年复仇者”，从一开始就加入了美国队长的反注册派阵营，并在最后决战中帮助美国队长瘫痪了钢铁侠的

文中译名中英文对照（以文中出现顺序）	
中文名	英文名
美国队长	Captain America
漫威漫画公司	Marvel Comics（Company）
及时漫画公司	Timely Comics
惊奇漫画	Marvel Comics(Book)
海王纳摩	Namor the Sub-Mariner
火焰人	Human Torch（Android）
美国队长漫画	Captain America Comics
乔伊·西蒙	Joe Simon
杰克·科比	Jack Kirby
史蒂夫·罗杰斯	Steve Rogers
MLJ杂志	MLJ Magzine
阿齐漫画公司	Archie Comics
铁盾侠	The Shield
史丹利·莱伯	Stanley Lieber
斯坦·李	Stan Lee
漫画的黄金时代	Golden Age of Comic Books
阿特拉斯漫画	Atlus Comics
漫画的白银时代	Silver Age of Comic Books
彼得·桑德森	Peter Sanderson
内战	Civil War
巴基	Bucky
恐惧之源	Fear Itself
猎鹰	Falcon
山姆·威尔逊	Sam Wilson
超常人类注册法案	Superhuman Registration Act
钢铁侠	Ironman
托尼·斯塔克	Tony Stark
神奇四侠	Fantastic 4
神奇先生	Mr. Fantastic
里德·理查兹	Reed Richards
黄蜂侠	Yellow Jacket
汉克·皮姆	Hank Pym
X战警	X-MEN
蜘蛛侠	Spider-Man
彼得·帕克	Peter Parker
玛丽亚·希尔	Maria Hill
神盾局	S.H.I.E.L.D.
尼克·弗瑞	Nick Fury
秘密复仇者	Secret Avengers
亲注册派	Pro-Registration
反注册派	Anti-Registration
克隆雷神索尔	Cyborg Clone of Thor
巨人歌利亚	Goliath
隐形女	Invisible Woman
幻视	Vision
神威复仇者	Mighty Avengers
新复仇者	New Avengers
雷霆战队	Thunderbolts
异人	Inhumans
惊奇队长	Captain Marvel
简·福斯特	Jane Foster
黑豹	Black Panther
星爵	Star-Lord
绿巨人	Hulk
阿玛迪斯·赵	Amadeus Cho
黑寡妇	Black Widow
超胆侠	Daredevil
冬日战士	Winter Soldier
战争机器	War Machine
鹰眼	Hawkeye
蚁人	Ant-Man
斯科特·朗	Scott Lang
女浩克	She-Hulk
变种人	Mutant
万磁王	Magnto
暴风女	Storm
漫威电影宇宙	Marvel Cinematic Universe
刀锋战士	Blade

铠甲。

电影版因为版权以及角色限制，内战仅限于复仇者联盟内部。红女巫、冬日战士、蚁人、黑寡妇和鹰眼都不曾出现在漫画版内战中，由于考虑到人数及阵营平衡性的关系，他们以及黑豹、幻视被打乱分配到了对战双方之中。电影版中的蜘蛛侠仍然是高中生，与漫画版中已经结婚的成年版不同。这个年轻版的蜘蛛侠加入复仇者内战纯粹是因为托尼·斯塔克的个人邀请，他在战斗中也是完全按照托尼的指示在行动（除了对付巨蚁人时突发奇想的战法），一切都是为了能给托尼留下一个好印象。从他“有能力就要去帮助弱者”的信条上来看，他在理念上更符合美国队长的思想，而影片中史蒂夫也确实表现出了对蜘蛛侠的认可。黑豹在影片中首次登场时已经表明，他支持协议是因为要支持他的父亲，在政治观念上并不赞同协议的精神。实际上当他父亲在炸弹袭击中丧生后，他首先做的事就是违反协议精神去追杀凶手。他之所以站在钢铁侠一方参加内战，完全是因为泽莫误导了全世界认为爆炸案凶手是冬日战士。由于神盾局在《美队2》的事件中已经表面上解体了，所以本片中代表美国政府处理复仇者联盟相关事务的机构是中央情报局（CIA）。原本身为神盾局特工的莎朗·卡特现在也在为CIA工作。在漫画中，莎朗后来被九头蛇洗脑，成为“暗杀”史蒂夫的凶手之一。

本作的反派角色赫尔穆特·泽莫上校被设定为索科维亚特种部队的指挥官，在漫画中他是第十三世泽莫男爵。他父亲十二世海因里希·泽莫男爵是纳粹的顶级科学家之一，在二战末期正是他设计抓住了史蒂夫和巴基，导致二人在飞机爆炸事故中“丧生”——实际上两人都没有真正死亡。


▲这个看上去一副路人脸的家伙，却靠着惊人的意志几乎毁灭了整个复仇者联盟。


■漫画中泽莫男爵是美国队长的宿敌之一。



■此幻视非彼幻视，两者来历不同。

3.人物

●美国队长

MCU中史蒂夫从北冰洋中被神盾局解救出来只有5年左右的时间，虽然他学习了很多现代社会的生活方式（比如使用手机），但依然和其他人有着70年的隔阂。对史蒂夫来说，他和过去生活的联系仅剩下佩吉·卡特和巴基两人了。随着佩吉在本片中离世，巴基自然而然也就成为了他惟一的亲人。史蒂夫和巴基的关系到底有多亲密？看过《复仇者先锋》的朋友应该知道。即使没有看过前作，本片中也表现得非常清楚：在罗马尼亚布加勒斯特巴基的隐居地，史蒂夫和巴基自从神盾局总部之战后第一次见面，面对蜂拥而至的特种部队两人就可以毫无破绽地联手抗敌；影片最后高潮部分，面对钢铁侠的双人合体攻击也酣畅淋漓，把托尼逼入了绝境。史蒂夫之所以在影片中表现出对巴基"护短"，一是因为两人之间的这层关系，二也是他比别人更清楚巴基作为冬日战士的行为并不是出于自愿，而是因为被九头蛇洗脑的关系。

史蒂夫在成为美国队长前的个性就是坚持自己认为正确的事情决不退缩，获得了超级战士的能力后也依旧贯彻着自己的信念。莱比锡机场大战，钢铁侠一方的目的是逮捕巴基以及阻止史蒂夫等人继续违反协议擅自行动，而史蒂夫一方的目的却是突破封锁前往西伯利亚去阻止泽莫唤醒其他5名冬日战士。在明确了托尼不会听信自己的说法后，史蒂夫选择了战斗。因为就像他对旺达所说的，如果因为害怕牺牲而不去战斗，下一次可能一个人都拯救不了。和钢铁侠最后的战斗中，史蒂夫把托尼打倒在地并高举盾牌，此时的托尼以为对方要下杀手，然而史蒂夫只是破坏了钢铁战甲的动力源。实际上，在影片开场对抗九头蛇恐怖分子时史蒂夫都没有像猎鹰和黑寡妇那样毫不留情地杀人，仅仅夺去了对方的战斗能力。面对一时因为复仇而冲昏头脑的战友，他又怎么会这么做呢？毕竟他的目的只是保护巴基不会因为洗脑期间的行为受到不公正的对待。

影片结束时，史蒂夫给托尼写了一封道歉信。在信中他表明自己的信念在于人、独立的个人，而不是某个特定组织或者名号。实际上神盾局和世界安全理事会被九头蛇渗透的事实已经证明了过于庞大的组织可能存在的问题，本片中泽莫轻易就能冒充联合国工作人员给巴基洗脑也一样说明了问题。以国务卿罗斯将军为代表的美国政府将违反协议的旺达等人关押在海上监狱，这样的事情正是史蒂夫的信念所不允许的。他对托尼道歉，不是因为自己做出的选择，而是因为他的行为导致了复仇者联盟实际上的分裂——而复仇者联盟正是托尼最需要的事物之一。关于巴基杀死霍华德夫妇一事，史蒂夫心中早有怀疑，直到西伯利亚看到录像才终于确认。所以面对托尼的质问，他先回答不知道，最后又说知道。他保留了自己的疑念是出于保护巴基这个老朋友的私心，也是出于不希望破坏与托尼这个新朋友之间关系的私心——这是本片中表现出来的史蒂夫高大全之外更加人性化的一面，也是他对托尼道歉的原因之一。在漫画版中，史蒂夫发现内战对他发誓要保护的人民造成了巨大伤害之后，选择了向警方投降。当时他舍弃了美国队长的名号，以史蒂夫·罗杰斯个人的身分自首。而电影版最后，史蒂夫将美国队长标识性的盾牌留给了托尼，这正是对漫画的一种呼应。史蒂夫在给托尼的信中表示，如果托尼有需要，他还会回来。自始至终史蒂夫保护人民的信念都没有改变，只不过现阶段他需要一个暂时的休息。


■史蒂夫和巴基的关系和默契甚至超越了九头蛇的洗脑作用。

●钢铁侠

从一开始托尼·斯塔克就是一个自负的天才，虽然MCU这些年来他的性格已经缓和了很多，但自负这一点却从来没有变过。漫画版中，托尼作为SRA的主导者之一，积极地和美国政府合作，态度强硬地向其他超级英雄推广法案，甚至用了很多不算光彩的手段。电影版则强化了感情的因素。本片开始时，托尼因为索科维亚事件、与女友分手以及对于双亲的思念而陷入低潮期。因此当失去儿子的母亲痛斥他时，他猛然察觉到过去发生的很多事情都是因为自己的问题。在复仇者联盟总部，他向其他战友表示"我们必须受到限制"，其实是在说他自己。但是当别人的意见与他冲突时，他的自负又开始发挥作用，理所应当地认为错在他人。莱比锡机场大战，他命令幻视攻击猎鹰的飞行背包，结果误伤了好友罗迪。当猎鹰来道歉时，他却一炮把对方打晕。可能他从来没有想过，失去了飞行背包后又没有战争机器那样的装甲保护，猎鹰坠落地面后会是怎样的后果。作为一名社会精英，托尼个性上的问题在于：他嘴上说着你是我朋友，但是在内心某个可能他自己也不知道的点上，他对朋友存在着这样那样的鄙视。就像黑寡妇在机场大战后和他讨论后续解决方法时，他不冷静地分析问题，而是指责黑寡妇双重间谍的思维刻到基因里了。另一方面，他有他自己关心朋友的方法，但是一些常年积累的社交习惯却又使得他不能够准确地表达出来。比如他把旺达软禁在复仇者联盟总部，又比如他招募蜘蛛侠大部分时间都是在嘲笑对方的装备差，却又勤快地给对方升级了套装（还加上自己的彩蛋）。

漫画里的托尼全力主导推广SRA，和神奇先生一起把自己的想法强加给其他英雄。而电影版中托尼虽然依旧支持协议，并和美国政府合作，但显然有更多他个人的想法。电影中托尼一直坚信索科维亚协议必须实施，因为他害怕自己以及其他英雄的力量对世界造成更多伤害。在美国政府和史蒂夫等人之间，他起的是一种桥梁作用，并且自认为是在给史蒂夫的行为"擦屁股"。可以看出美国政府的态度是非常强硬的，当中很多手段托尼事先也并不知晓。当他发现旺达等人被关在海上监狱之后，他也产生了动摇，甚至不惜违反协议去帮助美队解决泽莫的问题——但最后还是因为个人感情与史蒂夫闹翻了。没能和双亲好好过上最后的日子，这一直是托尼内心深处的最大痛点。其重要性和巴基对于史蒂夫的重要程度可以说不相上下。因此两人最



文中译名中英文对照（以文中出现顺序）	
中文名	英文名
复仇者联盟	The Avengers（Movie）
凯文·菲基	Kevin Feige
漫威宇宙	Marvel Universe
终极世界	Ultimate Marvel
奥创纪元	Age of Ultron
无限战争	Infinity War
无敌浩克	The Incredible Hulk
复仇者先锋	The First Avenger
暗黑世界	The Dark World
银河护卫队	Guardians of the Galaxy
奇异博士	Doctor Strange
诸神黄昏	Ragnarok
蚁人与黄蜂女	Ant-Man and the Wasp
神盾特工	Agents of S.H.I.E.L.D.
特工卡特	Agent Carter
损害管制局	Damage Control
杰西卡·琼斯	Jessica Jones
卢克·凯奇	Luke Cage
铁拳	Iron Fist
捍卫者	The Defenders
惩罚者	The Punisher
斗篷与匕首	Cloak and Dagger
亚伯拉罕·厄斯金	Abraham Erskine
战略科学军团	S.S.R.
约翰·施密特	Johann Shmidt
宇宙魔方	Tesseract
超级战士血清	Super Soldier Serum
佩吉·卡特	Peggy Carter
霍华德·斯塔克	Howard Stark
红骷髅	Red Skull
九头蛇	Hydra
振金	Vibranium
佐拉博士	Dr. Zola
阿斯加德	Asgard
洛基	Loki
布鲁斯·班纳	Bruce Banner
克林特·巴顿	Clint Barton
菲尔·科尔森	Phil Coulson
齐塔瑞人	Chitauri
大溪地计划	Project T.A.H.I.T.I.
克里人	The Kree
洞见计划	Project Insight
亚历山大·皮尔斯	Alexander Pierce
泰瑞根水晶	Terrigen Crystal
斯凯	Skye
贾盈	Jia Ying
卡尔	Cal
黛西·约翰逊	Daisy Johnson
索科维亚	Sokovia
斯特拉克男爵	Baron Strucker
皮特罗·马克西莫夫	Pietro Maximoff
旺达·马克西莫夫	Wanda Maximoff
奥创	Ultron
贾维斯	J.A.R.V.I.S.
无限宝石	Infinity Stones
幻视	Vision
蜂巢	Hive
索科维亚协议	Sokovia Accords
新战团	The Young Warriors
红女巫	Scarlet Witch
瓦坎达	Wakanda
赫尔穆特·泽莫	Hulmut Zemo
五十州联盟	Fifty State Initiative
负空间	Negative Zone
莎朗·卡特	Sharon Carter
海因里希·泽莫	Heinrich Zemo
罗迪	Rhodes
娜塔莎·罗曼诺夫	Natasha Romanoff


▲“战争机器”罗迪是MCU内战中受到物理伤害最严重的角色，但是比起漫画中死亡的歌利亚已经幸运多了。

后的对决也是他们各自人性的一次冲突，本来说不上谁对谁错。但因为愤怒而失去了基本判断力，把被九头蛇控制时的行为归咎于巴基本人，以及最后赌气让史蒂夫放弃盾牌，这些都显示出了托尼个性上的缺点。但也正是因为这些缺点，托尼看上去更加有血有肉，比起史蒂夫除了在涉及巴基时之外一直处变不惊的高大全人格更加饱满。这也是很多观众观影后站在钢铁侠一边的原因吧。

● 黑寡妇

除了美国队长和钢铁侠两人用了最终篇幅进行刻画外，复仇者联盟的其他成员在戏份上显然属于第二、第三梯队。但黑寡妇娜塔莎·罗曼诺夫的形象在本片中可谓大放异彩，虽然她本身没有任何超能力，却是整部影片中最关键的支援型角色，也是头脑最清醒的一个人。

最开始复仇者联盟与九头蛇恐怖分子作战时，她已经指出了旺达作为外勤特工的不足：有时候她会注意观察周围环境。这也是后来旺达排除炸弹时误爆大楼的原因。作为资深间谍和特工，黑寡妇的作战经验可能是复仇者联盟中最丰富的。将过于信任自身超能力、未经足够训练的旺达派出去执行任务，这可能是本片中复仇者联盟所犯的最大一个错误。

当国务卿罗斯向复仇者们说明索科维亚协议时，黑寡妇首先提出疑问：如果他们的答复不能令国家满意会怎样。显然此时她已经预料到史蒂夫会做出的选择了，而并不是为她自己做的提问。在《冬日战士》最后，黑寡妇冒着自己的过去间谍生涯被揭露的危险公开了九头蛇的信息。对于她来说，无论签署索科维亚协议进行注册或者过上隐蔽生活都不是问题，问题是像史蒂夫这样正直的人将会遭到怎样的待遇。稍后在复仇者们进行讨论时，黑寡妇选择了支持托尼，也是在暗示史蒂夫暂时妥协也不是坏事，可惜史蒂夫的个性就是说一不二。在佩吉·卡特的葬礼上，黑寡妇再次站到史蒂夫的身旁。她明知史蒂夫的态度不会改变，却依然选择了站在他的身边，因为“不希望他一个人”。这显示了她作为女性温柔的一面，也许正是她较少表现出来的这一点吸引了绿巨人班纳博士吧。稍后在联合国会议以及爆炸发生之后，黑寡妇与黑豹的交流也可以看出她在外交和为人处事上都非常有一套。

当巴基和史蒂夫等人在柏林失踪后，托尼和黑寡妇都看出了复仇者联盟现在人手不足，需要找后援。黑寡妇当面指出了班纳博士即使没有离开，也不会站在托尼这一方。在这个时间点上，黑寡妇显然已经开始考虑后续该如何解决问题了，所以她才主动去找黑豹助力，并且用了一点小手段成功说服了对方加入。莱比锡机场开战前，黑寡妇自言自语说“希望这会有个好结果”。她当时并不知道关于泽莫可能会唤醒更多冬日战士的事情，但是她和猎鹰等人一样相信史蒂夫，坚信对方不会做无意义的事情。所以在昆式战斗机前她才会协助史蒂夫摆脱黑豹。从一开始她的目的就是帮助史蒂夫，而不是简单因为支持协议才站在托尼这一边。

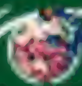

▲电影中的这一幕显然致敬了漫画版内战最终话的封面。

罗迪的受伤是所有人都意料外的事情，所以黑寡妇去劝说托尼，希望他能够冷静下来搞清楚形势。但托尼却讽刺她是个双重间谍，并告知国家会派人来逮捕她。即使在这时，黑寡妇还不忘提醒托尼：需要注意的其实是托尼自己。这里所指托尼需要注意的自然正是罗斯以及协议正式生效后的后事。实际上后续的发展也证明了黑寡妇的看法，罗斯不仅将旺达等人关押在海上监狱，对托尼本人也失去了信任。对于罗斯来说，托尼和史蒂夫其实没有太大区别，只不过一个可以沟通，有机会为自己服务。从一开始罗斯就已经表明得很清楚了，其实复仇者联盟对于他来说一种危险的事物：一群居住在美国的超级英雄，不受政府约束随意去他国执行任务。造成的破坏是小事，他国对于美国的评价是大事，这样的组织如果反过来针对政府是大事。

在各路超级人类大飙能力时，像黑寡妇这样人美身手好头脑精明的“普通人”实在太难能可贵了，不愧是神盾局的顶级特工。相信在MCU后续的事件中，她也会继续扮演重要的角色——至少绿巨人回归还要看她的本事呢！



读编往来



UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客



★ UCG APP 新版现已上市！新版加入了金币内购系统，可以更方便灵活地管理书刊，同时新增了免费专区，还加入了实用的赠书功能。当然，最重要的是新版加入了对手机适配版的支持，如今大家可以看到更适合手机阅读习惯的《游戏机实用技术》。而传统的版本也同样保留，玩家可以针对自己的设备进行下载。另外，安卓版已在内测中，相信很快就能和大家见面！

★ UCG 最近推出了《生化危机》和《神秘海域》两大专辑，有了去年《潜龙谍影》专辑成功的例子，这次的两本专辑受到了广大玩家的追捧，销量在官方店屡创新高。这里同时也提醒大家，还没有购买的人可得赶紧喽，不然以后可能会被淘宝 JS 炒到天价哦！

★ 马上就是 400 期杂志了，各位有什么想对 UCG 说的话，或是对 400 期内容及赠品的建议，请务必来信告知哦！



Email Blue_Andreas：前段时间看了 DICE 新作的宣传片，不得不赞叹 DICE 的开发人员们简直太牛逼了，不知我大天朝何时才能做出画面这般牛逼的游戏（望天）。最近 DICE 还来嘲讽《COD 无尽战争》预告片的画面像十年前的游戏，虽然画面的确比不上 DICE 的新作，但也不至于是十年前的游戏吧，DICE 对 Infinity Ward 满满的恶意啊。而且两部作品一部在 11 月份发售，一部在 10 月份发售，时间如此之近，看来也是要拼个销量高低了。反正我认为单人剧情玩《COD》，多人对战就玩另一个。不过我很好奇后者的武器会有哪些，而且一战时的射击武器数量少，不知会不会影响本作的武器自定义系统，感觉在游戏体验上应该完全不同与以往的系列作品。而《COD 无尽战争》则是在未来战争这条道路上越走越远了，这次居然号称整个太阳系都是战场，不知下一作会不会是整个银河系。



其实《COD 无尽战争》新作预告片最大的问题是剪辑，剪辑，剪辑！相比DICE预告片的气势磅礴，它的预告片就像随便拿镜头凑成一部片再随便找个音乐一样，不过你说到的DICE嘲讽，其实也就是竞争对手的互相调侃，诸位也无需过分解读。而关于武器的问题我个人也相当的好奇，而且在预告片中也看到毒气弹这样的大杀器，而马战看上去也相当特别，只是空战手撕飞机再华丽回到驾驶舱的戏码在这一作或许看不到了，有点惆怅（笑）。

编辑部 游戏风向标

神秘海域4 盗贼末路 | 5人



伊莲娜这战斗力，真不愧是古墓战神德雷克的另一半啊……果然，光跑得快的记者不是好记者。

——当看到游戏中伊莲娜在弹幕中上蹿下跳，剧情里一人单挑雇佣兵的壮举后，三日月不禁感叹道。

毁灭战士 | 4人



越接近死亡，我就越强大！

——因为只有击杀敌人才能获得回复道具，每次到达濒死状态的筒子君都会爆发出惊人的潜力。

为战而生 | 3人



打团战的时候就我一个人在中线打对面5个！妈蛋，我的队友都是一群智障！

——才玩了几盘《为战而生》的对战模式稀饭就掌握了标准的MOBA式骂娘。



Email Blue_Andreas：昨天购入了人生中的第一张PC实体光盘，以前一直都在STEAM上买，这次实体买的是《全境封锁》，毕竟是育碧花了大心血的作品，买来纪念下，希望这次Uplay的服务器不要Play U了。然后再吐槽一下392期的封面，以前看贵刊一直都是光明正大，然而到了这一期，躲躲藏藏的，为何，生怕父母大人看见了《奶排》的封面后一口咬定我买了什么有害青少年身心健康的东西，搞得我看个杂志都看出了地下工作人员的感觉。另外，在上期中看到稀饭说如果《奶排3》有PS VR版的话，他一定会购入，刚好我上贴吧时看到了《奶排3》赫然在PS VR的首发游戏阵容中，而且还有《夏日课堂》也在其中，我倒是很想知道用VR体验这两个游戏的感觉是怎么样的。(坏笑)



已经把STEAM变成独立游戏尝鲜工具的我表示，光盘实体PC游戏的体验真的蛮糟糕的，想当年我诚心诚意地买了一张港版《模拟人生4》的光盘，发现安装竟然需要连接EA服务器，然后因为大家都知道的原因，我无法直接连上香港的EA服务器，甚至需要特殊的软件帮助才能够安装和玩这款游戏，安装期间也遇到了种种蠢得不能再蠢的情况，更不用提电脑光驱这种东西感人的稳定度了。想想自己岁数只有现在一半的时候，还是满怀虔诚地把一张张盗版碟塞进光驱中，千辛万苦地去安装一个个有着各种系统要求和优化毛病的游戏，而现在我连塞个蓝光碟到家用主机的光驱里都嫌烦，时代的变化还真是让人感慨。当然更让人感慨的还是育碧的服务器质量，PS4版的《全境封锁》已经因为层出不穷的连线问题而被我打入冷宫了，在难得莫名其妙的突袭任务被削弱之前不打算再碰了，但因为不清楚PC版的联网质量和情况，我只能祝读者大人你游戏顺利，不会因为频频掉线而被生生困在暗区了。



我必须正义地补充一句，《奶排3》的封面其实还是蛮健康的，两个合法的萝莉在阳光之下展现她们的青春活力难道不是对这个新春时节最好的写照么！



我想说无论宇宙人你再怎么狡辩，都掩饰不了你话里浓浓的绅士味啊……



口胡，邪恶的是你们的心！另外提一句，我已经在TGS上体验过《夏日课堂》，感觉其实玩家自己一厢情愿去脑补的东西已经超过了这个游戏能够承载的内容尺度（以及耻度），所以大家其实对于《奶排3》的PS VR版也不必想太多，搞不好就是直接在VR上显示妹子们打排球的画面而已，期望越大失望越大啊！



Email 猫出没注意：希望UCG能在《女神异闻录5》发售前后做一期副岛成记的介绍呀！



《女神异闻录5》作为一款备受期待的日式RPG大作，确实很值得在发售前做一次类似于强作袭来的回顾及展望内容，身为这个系列的粉丝我个人也很希望能够积极推动这样的内容在杂志上刊登，而副岛成记作为后Persona时代的重要参与人员之一肯定也会重点介绍。虽然现在无法做出明确的保证，不过还是请你保持期待，说不定到时候会有惊喜哦！

视频关键帧

主持人：SOS

hello，大家好，SOS又和大家见面了，在看到这一期关键帧的时候估计大家都在玩着《神秘海域4》了吧，各位不来一发网战吗？这次加上了拍照模式，大家有在游戏里拍一张风景照吗？

说起拍照，最近我迷上了拍立得，特别是那种“不成功就成仁”的感觉让我找回了小时候还是用胶卷相机的手感。想起来美编同志anubis曾经说过，现在的数码相机按快门没有以前用胶卷相机时那么神圣了，现在我也深有感触。拍之前在监视窗里构图构图再构图，构好了以后再小心翼翼地按下了快门键，这种感觉真的是按多少次数码相机的快门都无法相提并论的，拍出来后看着相纸慢慢地呈现出画面来，这种期待感油然而生，在现代数码产品盛行的时代里，用着这种相机还是能提高自己的耐心和抓拍的时机，毕竟相纸好贵啊QAQ。





Email 浆果兔：又一位轻小说家英年早逝了，突然察觉文字工作者真属于高危职业啊！就光是这十几年间已经有很多位轻小说作者过世了，比如《圣魔之血》的作者吉田直，去世时年仅35岁，留下了《圣魔之血》这个无比巨大的深坑；《风之圣痕》的作者山门敬弘去世时39岁；《零之使魔》的作者山口升去世时41岁；《神曲奏界》的作者大迫纯一去世时48岁……他们全部都是事业正盛时期就突然离世，可怜读者们只能看着永无填坑之日的书默默流泪了。大概是因为作家们经常熬夜写稿子的缘故吧，所以身体要比平常人差很多？UCG的小编们也经常需要加班熬夜神马的，还望多多劳逸结合，不要过度消耗自己的身体才好啊。



谢谢浆果兔同学的关心。其实熬夜这种事情只要控制好写作习惯还是能避免的，对编辑来说真正需要加班写作的情况其实不算多，除非是大型展会期间或者临时要完成一些采访稿或攻略之类。最多可能也就一期杂志里面大概有那么两三天需要加班而已，而大多数情况下加班的原因都是作死式拖稿……等等，你们都盯着我干嘛！



Email 张羽扬：最近玩PSV的时候总觉得操作不怎么顺，老是走位失误，以为自己又回到手残阶段，结果发现是（左）摇杆出了问题，人物会自己往右走，选单也会自动往右调。我是一个共斗爱好玩家，这种情况简直就像用遥控器打《黑魂》……在此想问问各小编，这种情况能不能修，修的话是不是要送回香港（港版机），还是说只能买个新的？买了新的是不是把老的内存卡插进新的再用老的账号就能继续玩了？老的游戏卡还能不能继续用？会不会被识别成二手？存档和奖杯会不会出问题？望小编们能帮助解决在下的疑惑。



这种情况好像比较多出现在2000型的早期型号上，修理的话应该没问题，不过与其寄回香港我觉得还是找一家当地的靠谱的实体店修理一下会更划算一些。如果购买新机器的话，先在不插卡的情况下在新机器上登陆你的PSN账号，之后再将原有的内存卡插入就行了，包括数字版的游戏、存档等都是直接可用的。当然老的实体游戏卡也依然可以正常使用，并不会被识别成二手，这点完全不必担心。至于奖杯的问题，可以先使用旧的机器联网同步原有的奖杯信息到PSN上，之后再新机器上也联网同步一次即可。



Email 真理之壁：美国任天堂官方推特居然说以后会推出《动物之森》和《火焰之纹章》的APP应用，这么看来是手游没跑了啊！作为一个资深村长，我看到这条新闻时就背后一寒啊，就冲着《动物之森》里这几千款家具，就不知道要氪掉多少钱啊！还有上百个小动物……相比之下，其他手游真的不算什么了。恐怖，实在是恐怖至极！



这事吧，真要说的话，我还蛮支持《动物之森》做成手机游戏的，因为确实很适合这个平台，玩法也比较偏向于手游那一类，适合打发掉碎片时间。但如果老任真打算走现在手游的套路，本体免费，然后把家具放入氪金系统中（至少是成套的家具或是季节限定），恐怕我是无法玩很久的（主要还是脸黑）。我个人是希望，如果《动森》真出手游版，最好是本体付费购买，至少让我在一次性消费之后可以正常入手原本游戏里可以获得的家具等物品。之后如果还有什么追加的新家具，再氪金拼脸也是可以忍受的。



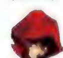
Email 文卓仰：UCG的诸君你们好，我是即将毕业的高三党中的一员。我原计划在毕业后迎娶四公主，不曾想半路出来个四公主加强版NEO，那么我该买PS4还是等明年的NEO呢？其实让我比较犹豫的是关于游戏方面的问题，NEO应该是全部支持PS4的游戏并且没有独占内容的对吧？那怎么听说是有NEO版的游戏和PS4版的游戏？希望各位能给我解惑，不胜感谢。



目前来看，虽然PS4推出升级版的可能性很高，不过现阶段任何关于PS4升级版的详细消息都属于传言，尤其是主机的详细规格，只具备一定的参考价值。不过在我看来，虽然升级版在机能上可能会有所提高，但出现独占游戏的几率是很小的。所以这位读者如果对VR不是很感兴趣或是对游戏体验没有过高追求的话，现阶段直接购入PS4即可，毕竟等待也是一件非常熬人的事。相反，如果你对现阶段PS4的机能有所不满，或者想获得更完美的VR游戏体验的话，那么等待PS4升级版的出现会是一个比较好的选择。



Email 2024911619：我有个要命的问题想向众编辑求助，前几天家里停电后PS4关机了，我重启后有个安全模式，然后我点了恢复初始设置，再打开PSN登陆后就一直说不能使用他人的ID登陆，让后我建了个新使用者用老邮箱登入发现与原ID不同了。还有一种可能是我自己忘了邮箱和密码，怎么办啊，我号上还有大半年会员，和一个DLC，真的没办法了才向贵社求助的，请帮我度过这个坎吧。



不要急，先确认清楚自己原先用的PSN ID和密码，你可以先登录网页版看看密码是否正确，网页版上面也可以确认到你是不是会员以及买过的DLC是不是还在里面。如果忘了密码的话就先找回来。确认了密码之后，在PS4创建账号并用老邮箱登录，这样就可以了。值得一提的是PS4上面会显示你的用户名称，用户名称是随时可以改的，跟ID不一样，你会不会是把这个用户名称错当成了自己的ID呢？

不可言状

插图：木仙









以智取胜

插图：木仙











UCG观影团

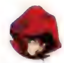
2016年称得上是超级英雄乱战的一年，3月底《蝙蝠侠大战超人》的余温尚在，5月初漫威的《美国队长3 英雄内战》又抢尽了风头。这两部电影都是以超级英雄之间的对决为卖点，故事根基又同样基于"舍小保大"这个矛盾点上，却拍出了截然不同的风格。究竟哪方更胜一筹，相信观众们都有自己的评判。接下来还会有《X战警 天启》、《自杀小队》、《奇异博士》、《险恶六人组》，以及虽然不属于"超英"题材，但却同样备受瞩目的《魔兽》，简直是幸福到家了有木有！



《美国队长3 英雄内战》



从《复联1》一路看下来，虽说一系列故事剧情和我熟知的漫威宇宙有很大出入，但是个人还是很佩服漫威的编剧们的：不仅敢改，而且改得不错。只是英雄内战固然好看，没有一个大反派，始终让人觉得不过瘾。本片最大亮点个人认为是蜘蛛侠，新的彼得年龄小了不少，不过表现还是不错的，也让人更加期待他的个人电影。最后，本片我是在外地看的，巨大的IMAX厅里不到20个人，形同包场，真是难得的一次观影体验。



《美队3》是近几年来个人认为拍得最好的超级英雄片。首先打斗的场面一如既往地精彩，叙事和战斗的比重和安排都恰到好处。而且更重要的是剧情也有了一定的深度。不像之前的"妇联"和其他英雄电影那样，纯粹是善恶之间的对决，然后正义必胜皆大欢喜地结束。双方都有各自的理由开战，不到最后一刻都不知道结局会怎样。比起上个月看的《蝙蝠侠对超人》莫名其妙停火而且还一起去打BOSS的套路简直好太多了。



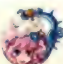
就影片的制作来说，"《美队》系列"的完成度几乎代表了漫威电影的巅峰，无论动作设计还是剧情安排都是同类型电影中的佼佼者。不过，由于篇幅的限制，美队和钢铁侠在电影中决裂的铺陈有些仓促，同时再次印证了电影中想要主角内战就必须有人智商下线的套路。至于内容上，由于个人取向的问题我比较支持美队，反倒是一向喜欢的托尼，在电影中为了推进剧情肩负起了负面的形象，好在最后结局皆大欢喜，倒是比漫画世界和谐了许多。



秉承着"美国大片这东西啊看完预告片就等于看完了"的观影准则，除了原作漫画外，电影相关的视频我几乎是一个没碰。结果这次的《美队3》变成了我看漫威电影最愉悦的一部（之前最愉悦的那部是《银河护卫队》）。无论是出场人物，分配的戏份以及剧情都可圈可点。美队能力的性质也使得本片的打斗比起特异功能对轰精彩不少，影片中藏着的彩蛋内容以及数量也令人满意。话说最后连黑寡妇都倒戈，只能说比起金钱，女人还是更喜欢胸肌和屁股啊。



其实第一次看的时候，受了网上传闻的高评价影响，我还是期望值有点高，所以看完之后虽然感觉良好，还是觉得整体来说文戏部分有偏长的嫌疑。但是二刷的时候仔细品味下来，确认这的确是我看过目前最有深度的漫威电影剧本——哪怕其承载的意义比起漫画当中的《内战》要浅显了许多，但我也不能苛求一部两个半小时长的电影把诸多英雄之间的意识形式冲突说个清楚。像现在这样有因有果，承前启后，过渡合理，还穿插了几场英雄之间的精彩大战，动作设计丝毫不落下乘，实在已经是一本满足了。而且剧中也为调配诸多英雄之间的戏份作出了典范式的尝试，既然十二个英雄之间大打出手的战斗都能够调配妥当，我想之后《复仇者联盟3 无尽战争》上下部当中六十多个英雄轮番登场的情况也并非是无法实现的。完成了《内战》后就要挑战导演这部漫威电影世界第三阶段收官大作的罗素兄弟要加油啊，我看好你们！



罗素兄弟并没有在《美队3》中表明哪边阵营才是对的，然而观众们在看完之后却都纷纷主动站了队。我在看电影之前原本是哪边都不靠的（当然，情感上还是喜欢钢铁侠多一点，哪个女孩不喜欢"高"富帅呢？但我同时也对托尼自负的性格不甚喜欢），在观影的大部分过程中，我也始终认为无论是美队还是钢铁侠，他们所作出的选择都有他们的道理。但最后确实更心疼尼尼一些。整部电影中，我觉得美队惟一做错的一件事就是没有及时将"冬兵就是杀死霍华德·史塔克夫妇的人"这件事告诉托尼，才导致了最后的那场殊死拼杀。美队觉得不说出真相是在保护托尼和巴基，然而，事实却是在保护巴基和他自己。如果美队能在托尼与巴基相遇之前就告诉他真相，给托尼一个冷静期从愤怒中解脱出来，至少托尼不会对冬兵痛下杀手。情感上我明白冬兵对美队是何等重要，只是被托尼那句"SO WAS I"伤透了心。



《美队3》的综合素质可以说是漫威电影宇宙开启以来最高的一部作品，华丽的英雄登场阵容，精彩的动作镜头，趣味十足的插科打诨，加上英雄冲突之间引起的反思深化文戏的部分，作为一部爆米花电影它已经超额完成任务了。而像黑豹、蜘蛛侠这些未曾有独立电影的新英雄引入后，也加速了电影宇宙的进程，接下来就等灭霸凑宝石然后打BOSS了！



以单纯看特效看打斗的心态去看《美队3》依然是最适合的。精彩的动作场面穿插逗趣的桥段，加上没有转弯抹角、对一般观众也非常容易接受的剧情，整体的观感甚至会让人觉得物超所值。不过看完电影总有种过于浅薄的违和感，于是我大致地了解了一下原著的脉络，才发现原来电影版已经是改得面目全非。标题里面的“内战”，一开始还让我误解了电影版的冲突规模，所以最精彩的停机场战斗看起来也只是打群架，根本就不是什么“战争”，更别提电影对矛盾冲突的避重就轻了……对比起前不久的《BVS》，看完《美队3》之后，我反而有些想去补补那些更忠实于原著的英雄电影。噢对了，正太版的蜘蛛侠我实在无法接受啊！



作为一名没看过漫画但把电影一路看下来的伪非，《美队3》带给我的观影体验是近乎完美的。以一个只关注电影本身的人的角度，影片的节奏把握得很好，文戏和打戏之间的穿插恰到好处。其次，影片对于美队与钢铁侠之间的矛盾发展的刻画十分自然，循序渐进，公里私情交织在一起，最后由一名身为普通人的反派引至高潮，绝对堪称巧妙，也让粉丝们虐心至极。此外，影片还有一个亮点，那就是黑豹与蜘蛛侠的初登场了。小蜘蛛的选角虽然看起来嫩了一点，但演技还是值得肯定的。总之，《美队3》可以说是漫威电影第3阶段的一针强心剂，让粉丝对之后的影片充满了期待。



由于之前在日本上映时在推特上看到小岛秀夫刷了条不剧透的影评说这其实是“复联2.5”，在实际看了之后发现确实如此。在和编辑部的众人一起去看的时候我其实已经在微博首页被透了一脸，所以在开演前我整个人都是“已经没有什么好怕了”的状态，不过看到最后时眼角还是湿了些。以下是剧情感想：黑豹的臀和大腿，赞；巴基和山姆可以组个“美队后援相声团”；BOSS好心机；机场的奥特曼；幻视情话十级；鹰眼身为退休员工依然为复联操碎了心。



《美队3》！好！多！人！动作！帅！故事！虐！相比起前两部“一致对外”的《复仇者联盟》来说，果然还是这种内部斗争看得人内心更加挣扎，最后得知真相的史塔克明明是受伤最深的（也是最孤独的），可还要被老战友及其战友进行合体COMBO简直是不忍直视啊！（你就说虐不虐！）片中如此规模的英雄角色却依然能做到全员兼顾实属不易，本人最喜欢也是本片中最期待的小蜘蛛则显得过于稚嫩，感觉完全是被钢铁侠收买了，不过好在战斗力和出镜率达标我也就满足了，强烈期待《蜘蛛侠 归家》！



Email Luck_Unstable：你们好，我是一名UCG杂志老读者，一直很喜欢你们的杂志，就算是大学附近没有报刊亭，回家的时候也会对报亭老板说：“老板，来三本！”好了，进入正题。最近阅读了393期杂志上的《黑魂3》的攻略，不错，很详细，具体如何我就不废话了。只是，还有一些地方可以改进，甚至有部分错误：

1. 首先是初期陪葬品的选择，对我们老鸟来说是无所谓，但对新手来说一个“火焰宝石”能让他们过图轻松不少，5个火焰壶能让第一个BOSS更容易打败从而更快到达祭祀场。我看过《黑魂1》UCG的攻略，其中对陪葬品选择的分析让我受益匪浅。

2. 虽然我个人不是很推崇邪道，但是在攻略中可以教授玩家一些过图推怪的小技巧，比如第一只结晶蜥蜴可以一路引到第一个篝火那里，引诱它滚下悬崖，还能拿到魂和物品；洛斯里克高墙的宝箱怪会掉前期神器幽邃战斧（200+的面板伤害）；一些较强的怪物或者精英怪的打法最好也稍微说明一下因为会很受苦，比如洛斯里克骑士（尤其是红眼骑士）以及大屁股（离群恶魔）。

3. 个人觉得最重要的一点：不少BOSS战的攻略有误！以下为部分列举，因为我觉得BOSS战对大多数玩家来说都很重要，有时候为了BOSS战吃了余火，结果情报有误死亡免不得让玩家“难受”。

（1）老恶魔王：老王的扇形烈焰喷涂覆盖范围远超过特效的显示跑法是向着BOSS向玩家的右前侧奔跑；老王二阶段的火圈会随机从外圈或者内圈开始；二阶段的近战挥砸会变成可怕的6段，而且后4段速度较快需要注意。最后阶段的老王不仅会挥手，还会在火焰消失的时候进行一次爆炸，伤害可观。

（2）吞噬神明的艾尔德利奇：艾尔德利奇的二阶段箭雨射击远比一阶段危险，需要玩家保存精力条，不可贪刀，而且攻略上写的不停移动也应改为绕柱子更为容易。他的遁地消失也不是每次都有攻击判定。

（3）妖王欧斯罗艾斯：这个BOSS虽然是个可打可不打的支线BOSS，但是它和白龙希斯的关系使得它也比较受瞩目。然而整个妖王庭院的攻略只有寥寥数行，并且没有说明庭院里有大量已经变异成黑蛇的难缠的怪物，以及BOSS门口两个超强的教堂骑士，还有一个打BOSS的捷径。BOSS的招式也少说了会造成巨量伤害的甩尾（或许写的范围攻击是指这个？）以及二阶段甩尾伤害会进一步提升。

大概就写到这里，以上是我觉得还可以改进的地方，当然还有一些没写出来的，比如有一些漏字错字，一些地图陷阱的提示。希望UCG可以越办越好！



1. 火药壶在第一个场景实际上可以获得几个，虽然不及黑火药壶，但就算打第一个BOSS也是卓卓有余了。不提火焰宝石的原因是笔者在二次攻略时由于时间较紧（中文版为重新开档玩），并没有试验过变质的作用（都是用白板武器），这的确是可以在后续改进的地方。

2. 老恶魔王的攻击大多大开大合，读者说到的攻击手段的确可以这样回避，但对于新手玩家来说，其实拉开距离直接躲开的风险无疑更低，动作缓慢的BOSS也足够玩家回避后进行输出。最后BOSS的爆炸攻击笔者也有提到。

3. 二阶段箭雨如果绕柱子跑反而更危险，因为一旦被判定打到基本就是非死即伤，因此笔者选择了更为安全的绕着BOSS不停移动。这样做的好处是可以避免BOSS发出光弹攻击（一旦距离拉远便可能会使出，速度快伤害高），而且绕一圈后刚好可以在BOSS射完箭时回到BOSS身旁并进行输出。

4. 至于白龙希斯的问题笔者只能说一句“这是我第一次接触《黑魂》系列啊！”虽然笔者也知道《黑魂Ⅲ》有着大量与系列前作相关的梗，但由于熟悉度的问题，为了避免班门弄斧搞出笑话，最后还是在攻略里选择了不提或者少提本作的剧情。妖王庭院结构过于简单，因此并没有详细讲述。

5. 关于一些强力怪物的打法以及陷阱的问题，在攻略开头笔者也有说过，这游戏的乐趣所在便是探索以及死亡，如果说得过于详细难免会影响到游戏乐趣。本作的场景也并没有多少陷阱（大部分危险且显眼的陷阱都已在攻略提到），因此在这部分笔者选择了简略。但部分相当刁难人的部分，例如暂约“吞噬神明的守护人”的所在地房间的恶战还是在攻略中有所提及的。

6. 攻略会根据读者的意见进行改进，在之后的专辑中攻略也会作出相应的改动，笔者也保证在之后的攻略或者《黑魂Ⅲ》DLC能给读者们带来更加实用的内容。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：索尼中国20周年纪念胸针1套
各类主机专辑4本



1.E3将至，说说你对本届E3的期望。
2.你是否支持杂志增设STEAM版块。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年6月16日，以发件日为准。

390期奖品

带小编签名的PSV游戏《空之舟Q》
各类主机专辑4本

游戏得主

刘宇洲 黑龙江省

主机专辑得主

Dick_iori	Dick_iori@163.com
chan Lucis	soulchan91@gmail.com
尤迪安·暴风·救世者	1371505641@qq.com
林叶莫莫	2419078772@qq.com

1 电子邮件： ucg@ucg.cn
2 邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！"



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email shcai_2000：我是一个上海的UCG忠实读者，从高一开始购买总第13期的UCG到现在已经10余年了，第一次给你们写信，是想表达一些意见。我就直入主题了，UCG推出电子版刊物本是好事一桩，像我这种10多年的读者，家里实体书都堆成山了，也舍不得扔，电子版刊物确实很好的解决了这个问题。

然而问题来了，之前UCG每期杂志都大力推广"读览天下"APP，相信像我一样为了UCG在"读览天下"充值的读者不在少数。年初的时候"读览天下"推出充200送100活动，考虑到长期购买UCG的需求，我充了。然而之后UCG推出了自己的APP之后，"读览天下"的杂志更新却越来越慢，最新392期杂志在UCG APP上是2016.4.8更新的，"读览天下"却是2016.4.18才更新。

实体书本来时效性就落后，UCG APP平台上的电子版其实也慢于实体书。UCG电子版的发展会面临转型是可以理解的，也许"读览天下"也有不靠谱之处，但对读者来说，这都是UCG需要解决的问题，希望UCG能秉承对读者负责的态度，做好这次电子版平台的过渡，不要对"读览天下"的更新漫不经心，即使要停止读览天下的支持，也请提早在刊物中清楚的表达，给读者一个明白的交代。

首先要感谢你的支持。需要说明的是，UCG APP由于是我们自己开发并维护的，因此无论是更新速度还是读者服务都要优于UCG登陆的其他电子书平台，如今UCG旗下书刊几乎都能做到在实体书上市同天上架。虽然目前UCG APP仅登陆了iOS平台，但安卓版已基本开发完成，不久的将来就会和大家见面。而新版UCG APP会增加大量实用功能，包括向特定用户发放书籍等。待新版推出之后，在其他平台上订阅全年杂志的用户只要在UCG APP上订阅全年杂志，我们会给出相应的补偿计划，确保大家的利益不受损。届时希望广大电子书用户都能转到UCG APP上来。

Email foolish0079：最近看了小李子的《荒野猎人》突然觉得电影里面的造型很适合演Big Boss啊，尤其是眼神！还有就是《魔兽》我们可以先于北美看到了，我和朋友商量到时候是不是装扮成自己WOW人物去观影？不过，我能想到，别人一样能想到，会不会在观影过程中，观众就因为阵营不同先就打起来了啊？为了部落！



小李造型适不适合演大首领我先不发表意见，不过以近年他对于体重的控制以及他一直没有在动作戏上搞出什么成名作的经历看来，我觉得悬，总不能一到打斗就立刻换替身上吧……



加多点后期倒也不是不行，毕竟以"《MGS》系列"的特点来说，特效是必须要用的。但是Big Boss要小李演，戏路的确好像不太对得上啊。另外我个人建议真不要穿COSPLAY去戏院，耻度有多高先不谈，就魔兽的人物造型来说，你穿了往电影院后面一坐，后面的观众必须被各种装饰物挡得骂娘啊，都用不着分出阵营就先打起来了。



友谊的小船说翻就翻的时候，应该要怎么办？



快让大河马去吼一声"德玛西亚！"



那我还能活着走出电影院吗！



我觉得《魔兽》玩家应该还是很文明的，你四肢打几个月石膏应该又可以活蹦乱跳了。



NOOOOOOOOOOOOOO！



Email 普鲁士矩阵：从2016年一开始，我就在等一个消息，一个关于《最终幻想》的消息。当然不是关于《FF15》的，而是关于《FFXⅡ》的，因为今年可是《最终幻想XⅡ》发售10周年。然而将近半年过去了，连据说是"PS3第一款游戏"的《仁王》都放出试玩了，而SE似乎却没有半点想要复刻《FF12》的意思，虽然只是一个冷饭，但是在这碗冷饭刚出炉时毕竟可是由米其林3星大厨精心打造的，对此我内心还是非常失望的，看来SE现在是在矜矜业业的制作手机游戏。



我个人也是非常希望《FF12》重制的，哪怕只是简单的高清化也好。不过这位读者也不用过早地失望，之前不是还有所谓的内部消息称《FF12》有望重制么。暂且不管消息的真假，个人认为高清化的可能性还是很大的。而且SE作为一家骗钱大厂，没理由把系列其他老作品都移植了，就只剩下一款移植难度低，又容易骗到钱的《FF12》吧。因此不必过于心急，没准今年E3上我们就能见到《FF12》移植的消息了呢。



虽说今年快过去了大半，但是这位读者可不要忘记，三大游戏展会可是一个都没开呢，像重制《FF12》这种新闻如果真的有，十有八九也是要在展会上公布的。所以不妨期待一下6月的惊喜吧。另外我现在倒不是太反感SE做手游了，只要它能拿手游赚的钱来供家用机游戏开发……

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

胜负师

【铂】和上期预计的一样，第600个白金交给了《神海4》。400、500、600都献给了顽皮狗的游戏，绝对是真爱粉了吧！

【金】我的朋友带了朋友的朋友去朋友的朋友的朋友开的饭馆吃饭，一开始几个人还十分拘谨，但一说到ACG，所有人的眼里都带着光，四五个小时不带停的。而且我突然觉得自己对他们所吐槽的生活被业绩、周报、投资以及完全不懂游戏的人所包围没有什么共鸣感，是多么幸福的一件事。

【银】终于搬了新家，与编辑部的直线距离更近了。最近可以当段子讲的一件事是：在我家一开窗就可以蹭公司的WIFI。

【铜】公司对面一个小角落新开了家“全家”，我去那儿买东西时服务员问你是不是做杂志的？我还以为是读者，认出了我发福的样子，答案却出人意料：服务员说到目前为止只有我的同事光顾他们的店，看我的“气质”与他们相似，所以就这么猜的。看来游戏编辑不修边幅的气质是可以传染的。

本期个人签名

一言不合就开车，药不能停的是广告。

乙太

5月底到6月初的时间应该都会奉献给《守望先锋》，再忙也要抽时间吸一口。非常难得的是，本作的主机版会同步上市，不过我相信大部分玩家还是会购入PC版。虽然我个人也是倾向于购入PC版，但是按照主机版的画面水准以及压力测试表现而言，表现都是非常不错的，就是匹配时间可能会长一些，总的来说还是值得购入的。不过需要提醒大家的是，《守望先锋》对玩家的粘度还是非常高的，奖杯也是一个大坑，所以入坑千万需要谨慎。

本期个人签名

《神海4》的奖杯BUG太影响游戏体验了！然而我还是用它解了4个杯！

三日月

在制作《神海》特辑的时候顺便把《神秘海域4 盗贼末路》给白了，不得不说这作的多人部分真好玩啊。我原本以为打个五场拿个奖杯就拍拍屁股走人，结果一玩就停不下来，结果……我兴致勃勃地打完五场就拍拍屁股走人了。

这一期截稿后，《辐射4》的DLC《远港》和《巫师3》的《血与酒》应该就发售了。虽然前两个DLC不过不失，但《远港》我还是挺期待的，而《血与酒》嘛……这压根就是完全新作啊好不好。好在我不玩《守望先锋》，要不然6月就要掉头发了。

之前在STEAM上花6块钱买了个《盟军敢死队》合集，然后每天晚上都在重温。无论画面还是游戏性，2代都是系列最强，不得不说2代真是系列巅峰啊！令我惊讶的是，虽然这游戏已经是10多年前的老游戏，但很多热键我到现在还记得，所以说这就是好游戏的魅力所在啊（喝茶）。

话说STEAM的夏季特卖又又又又又来了，大家的钱包准备好了吗？

本期个人签名

热烈欢迎昆特牌大师杰洛特莅临剧森特指导并分享昆特牌经验。

八重樱

★中午上称一称居然已经到49.5kg了，我突然感受到一股前所未有的压力。前几个月我的体重一直在95斤左右徘徊，我还自我安（qi）慰（pian）说是因为天气冷穿的衣服比较多，但现在已经是夏天了，衣服减少的同时体重居然不降反升，这……说来也奇怪，现在我每天的饮食都是爸妈在负责，二老炒菜一向清淡偏素，有时几盘菜都见不到一块肉，为何都这样了体重还能涨呢orz？看来只剩下游泳这条路可以选择了。我真的能在2017年来临前瘦回90斤吗？

☆你要相信自己，即使现在一贫如洗，只要通过不懈的努力，终有一天你会负债累累。

本期个人签名

愿圣光与你同在。

古林

●迟到的我终于玩上了心心念念的《神秘海域4》，虽然因为在忙其他工作而还没有通关，且只处于故事的开盘，但还是得打从心底地感叹一下：这代的画面真的好棒啊！人物建模上的细节和几乎完美的远景渲染，作为一个特别喜欢在游戏里看风景的玩家来说，确实是无可挑剔的享受。爬上昏暗牢房时空气中浮动的尘土和光点，那种扑面而来的空气感真的是太美了……

●《生化危机 二十年典藏》总算在多日的爆肝模式下完成了，内心非常感动。无论是作为一个喜欢这个系列的玩家，还是一个游戏相关的文编，能够制作出自己所喜爱的游戏特辑，确实是一件无比满足且幸福的事。这份工作的意义或许正在于此。不过最大的问题就是……嗯，太累了。累，累啊，超级无敌累（趴）。

●剧烈咳嗽了近半个月，咳得整个人都虚了，好像整个肺都能咳出来一样。唯一的好处就是我能毫无节制地享受美味的川贝枇杷膏……但喝多了果然还是会腻。

本期个人签名

川贝枇杷膏很好喝啊。

宇宙人

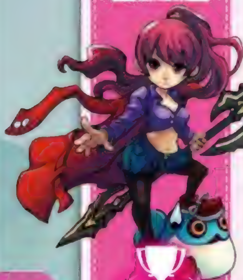
☆上期杂志把《萝洁与黄昏之古城》流程的谜题解完了，这期把剧情的谜题也解了（虽然不少是猜的），300多块钱的一张游戏能“玩”这么多内容简直一本满足。某些游戏的乐趣不仅仅在游玩其内容，解读其剧情的过程有时候也会有不亚于游戏本身的乐趣，这是我的最大感触。不过就个人而言，有时候不是不想把游戏研究得这么深入，只是开坑太多玩不过来而已。

☆由于最近强行用屏幕碎了两年多的iPad玩《偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台》，导致屏幕终于不堪重负，为了避免伤到显示器，我还是迫不得已拿去换掉了外屏幕。其实之前曾经试过拿去官方店的售后，结果售后说只能给2000贴换一台，这次直接在路边店不到200就搞定了。刚修好的时候试着玩了两首高难度的歌没问题，然后我就收货回家，但正当我要感叹大天朝的路边工艺时，问题就来了。现在我在轻轻一点，游戏中就传来了“啪啪啪啪啪”的连点声音，从此我再也不怕打“美嘉机关枪”时手速不够快了……个鬼！果然路边工艺水太深，这iPad只能拿回家孝敬老人家了。

本期个人签名

咸鱼队，拔刀！

秋沙雨



☆每天打开PS4后看看《TOB》数字版的倒计时就有种说不出来的兴奋感。有件比较郁闷的事就是在追《TOB》情报时被冷不防透了游戏序盘的一段剧情，而且信息量还挺大的……

★这个月不知道为什么心情特别沉重，但是最近也没发生什么坏事（倒不如说好事比较多一些）。这种感觉说得中二一些的话就是所谓的"自毁冲动"，为了防止自己失控，我每天都让自己多刷几盘《乐高蝙蝠侠2》或者刷几个小时《TOZ》来发泄，但是长久下去也不是办法……得找个时间请个假来给自己做做心理疏导。

惨遭剧透

本期个人签名

等着"杯面重返阿克汉姆"出日版。

筒子君



可能是因为五月初敲锣打鼓说自己得了五月病的缘故，慈祥的领导特别为我安排了更多的工作来治病，结果实际上这个五月过得反倒极为充实，算是没有浪费这大好的时光。工作之余，原本计划的是好好陪船长走完这最后一程，结果每天一有时间就被群里的基佬们拉着打《UFC2》，目前UT等级已满，游戏时间保守估计200小时以上。就目前对游戏的认识来看，当时直播的观众说我菜鸡也是不得不认了，不过现在的我已经强得多啦！！！然而《神海4》还是只过了个一周目……

即将进入六月，夏天也已经到来，盘算着今年要抽个空多游游泳什么的。想想当年在老家的时候，也是没事下水库河沟划水的老司机，结果来了编辑部一年其实连海边都没怎么去过，实在是对不起自己现在的地理位置。

本期个人签名

说好的丰富游戏生活，结果还是在八角笼稿基！！！

伽蓝



上一期到这一期杂志都只在玩2个游戏，《黑暗之魂Ⅲ》已经用沉迷PVP的方式刷全了所有誓约道具，距离1000点全成就倒计时只有数个小时的跑酷通关。另一个玩的《神秘海域4》也已经拿到白金，根据奖杯站的时间记载，之前一个白金是刚好4年前整的《阿修罗之怒》，而排名也从港服前100变成了前2000……不知不觉主玩微软平台已经4年了，对比上一代大放异彩的X360，作为盒子玩家，感觉微软现在确实频放各种让人看不懂的招，希望这一次的E3能有一些让人眼前一亮的发表，希望。

本期个人签名

最近想玩三线开外小品游戏。

白菜



抽空填完了《无尽传说》的坑。打开存档的那一刻，上面记载着"2012年"，顿时哭笑不得。查了查白金硬性要求二周目，所以先草草将一周目冲破，剧情什么的已经忘记了大半，战前袁白夜的感动也减少了很多，希望二周目能找回那份感觉。瞥了一眼身后茫茫多的传说坑，没时间废话了，赶紧开车吧。

4月新番中《线上游戏的老婆不可能是女生？》这种一开始就站在人生赢家的角度上来展开故事的作品真是许久没见了。以轻小说男主角来讲，不开后宫不当人生苦逼不受冤枉气也不是龙傲天的人种也算稀缺。而且意外的是制作还挺不错，算是4月值得推荐的轻改作品——值得在《Re：从零开始的异世界生活》之余打发时间。

本期个人签名

杀剧舞荒拳好久不见了。

纱迦



★本月又感冒一次，这么算下来，今年已经病了4次。虽然都是小病，相比过去每年最多1次的记录，可以说是下降了不少。一想到过几个月可能还要熬夜看欧洲杯和奥运会，心里还是比较着急的。健身卡已入，6月开始全力投入健身大计之中！

★月初亲戚结婚，应邀前往宁波温州一游。江南的春天果然美，在宁波时我住在一个湖旁边。早上起来朦朦烟雨，景色简直可以入画。温州给我印象最深的则是海鲜，感觉如果多在这里呆上一阵子，痛风的几率也会大增。总之这次年假之行感觉十分之赞。

★截稿前《COD 黑色行动Ⅲ》在Xbox One上的第2个DLC出了，由于晚了一个月，UCG丧尸小分队的各位也是兴致缺缺，隔了好几天才开始打。而说到今年的《无尽战争》，有不少人都觉得没有什么感觉，有转投《泰坦天降2》等其他游戏的计划。个人还是觉得要给COD一个机会，总之让我们先看看E3吧！

本期个人签名

UCG APP安卓版已在内测中！

马修



◆大概是早年经常被软件升级中莫名其妙且没用的新功能和新BUG给烦到。所以至今对于没有什么需要的升级基本上是无视，买了新本子后就一直在跟Win 10系统做斗争。虽然用起来的确感觉比Win 7快，但很多使用习惯从头再改还是很不爽，对于预装的原生Win 10尤其如此。于是跟系统做斗争了半个月，从各种矫枉过正的设定到界面，基本上从里到外给折腾一遍，终于让系统完全按照我的使用习惯来使用了——有种驯服野马的小小成就感。

◆10年前就被家人不断提醒：注意早睡早起、坚持锻炼。不过工作关系有时候很难坚持下来，尤其是这些年，每次忙碌完都会觉得不适。还好，每次去体检都没什么大碍。今年体检也是一样，看了体检报告后再度有种庆幸感。

◆最新的《精灵宝可梦 太阳·月亮》终于确认是新作，虽然很开心，但还是觉得六世代资料篇的设定不应该仅存于动画中。不过既然新作都来了，那么这部传说中的资料篇不会真的就此坑了吧？

本期个人签名

每次搜寻自以为可能患上的重病的前两个症状都是食欲不振和食欲减退时，我便都在大写的尴尬中安心了。

罗叶



@近期的所有时间基本都被《神海4》占据了，强大的拍照模式和随处可见的美景及精致细节，让我根本无法专注推进流程，一张照片拍完总要回忆一下"我是谁？我在哪？我要干嘛来着？"，以海盗题材为故事背景也深得我心。其实在通关之前我还不小心被"伪剧透"了（说什么"……不就是最后德雷克死了嘛。"），搞的自己整个游戏过程中都异常挣扎，而当迎来真结局之时可谓长出一口气。在网上看过顽皮狗的幕后花絮也是感触良多，正所谓"什么样的人成就什么样的事"，他们之所以能打造出如此佳作无外乎整个团队的精益求精，这里再次致以深深的敬佩和感激。然而这个系列的网战却仿佛跟我有仇一般，不管在老家还是到编辑部都无法畅快游玩，看来注定成为回忆中永恒的痛啊555。

@如果顽皮狗能以《神海4》的标准重制初代，再一口气推出1～4代合集的话我举双手赞成！

本期个人签名

整个《神海4》的游戏过程中说的最多的三个字——"太美了！"

苍穹



经历了一个多月的鏖战，《生化危机 二十年典藏》终于制作完成，各位读者拿到本期《UCG》的时候，书刊应该就已经上市了。制作周期内基本没有碰其他任何游戏，PS4、PS3、3DS乃至PSP里放的都是《生化危机》的游戏，以便截图或确认一些细节。个中辛苦不足为外人道，只希望最后的成品质量能让自己和读者满意，也感谢所有参与制作本书的朋友。

制作本书期间编辑部有不少同事包括我自己都出现了生病或身体不适的状况，白菜老师说这是《生化》书刊散播的病毒。这也要赖我喽？

自己是从1998年的2代开始接触"《生化》系列"的，撰文期间难免回忆翻涌、心生感慨。接下来无论是《生化2重制版》还是《生化7》，都快点来吧！

本期个人签名

昴星团

★《野兽之影》真的是个白金神作，不过"我知道是谁做的 ..."这个奖杯的描述实在太文艺，整整搞了我两天才知道它说的是什么，要是这个奖杯的描述直接明了一点，估计已经很多人白金了吧。（吐血）

★最近在直播《洛克人X4》的时候真是Flag立得飞起，才到第二个蜘蛛BOSS就因为果汁的"挂了请吃饭啊！"把一命通关的Flag回收了，之后看直播的小编们陆续到直播间里"要饭"，正值我哭笑不得的时候，手残按了一下跳跃键送了二血……

★公司附近的全家一开，编辑部的各位都犹如疯了一般天天往那跑。我自己起码一日三餐会吃两顿全家，而且早已和店员打成一片。没办法，毕竟全家的便当实在太好吃了嘛。

★六月有很多想看的电影，估计钱包君又要饿一个月了。

★不知道为什么，每次自己一有时间进行慢跑，天就会下大雨，这还让不让人跑了。

本期个人签名

《黑暗之魂3》三周目刷誓约中！

稀饭

从没觉得一个5月过得如此艰难，不是因为工作太多，而是游戏多得太恐怖，先是月初的《为战而生》大杀了我一堆空闲时间，然后《神秘海域4》隆重登场，光是玩我那被大家称为奇葩的除了强制战斗全潜行流程通关就花了我十几小时，然后呢？《辐射4》的剧情DLC"远港惊魂"要出了，虽然中文版的DLC延期，但只是更进一步地作死，因为接下来24号有屁股——不，是《守望先锋》和《忍者神龟 曼哈顿变异体》，而且或许是怕我死得不够透，月底31日还有《巫师3》的最终DLC"血与酒"。

我感觉自己这堆债到了6月都还不起，而糟糕的是，没有一个游戏媒体人是能够在E3开展的6月保持太多空闲时间的。综上所述，我觉得自己保持了一个月的最低度摄取咖啡因计划很快就要濒临崩溃了……



本期个人签名

《神秘海域 德雷克的终极档案》已经上市，带金币的收藏版已经被抢疯了，不开玩笑，想要真的得赶紧。

鄙尼



◆心血来潮买了一把键盘MIDI，前一天晚上下单，第二天顺丰送到，这种冲动消费的快感真是太令人愉悦了（误）。其实钢琴学了好多年，但由于大学、工作都在异地，便也扔下了一段时间，现在买了这个既能免去找琴房的麻烦（61键凑合练练指法用），也能玩玩不同乐器的编曲。然而残酷的现实是，手指生疏了且不说，连读五线谱都迟钝了。以前总觉得练琴挺烦，现在发现其实不练才是件麻烦事儿啊。

◆上期小编寄语里说我觉得之前泄露的《女神异闻录5》的发售日在7月挺靠谱，不过5号晚上的官方直播直接扇了我一大耳光，这下得等到9月才能玩上了，漫长的四个月时间啊！什么你说9月份还有《最终幻想15》？恩，我不是针对 .....

本期个人签名

继续跟风~没有《什らの战场》的完整版听我要死了！

果汁



最近喜欢的日式RPG并无推出什么感兴趣的新作，只能静待9月的大爆发了。6月底的初音和7月的偶像大师同样十分期待，在这段空白期补起了《PXZ2》，果然比前作好玩不少，虽然后期枯燥的问题依然存在，看着一堆喜欢的角色穿越玩梗也就够了。

说起最近的生活，自从公司附近的全家开了以后，公司的冰箱里就一直有全家的便当在了，中午过去也经常看到同事，原来大家都爱全家啊。

本期个人签名

《守望先锋》开服了吗？

初心者



在玩ORAS重制版的时候看到过场动画变好了，一些万年不变的设定也被"动了手脚"，就有预感Game Freak迟早会把2D视角的模式也摒弃掉，但没想到会这么急。这次第七世代的宝可梦要从2D游戏的玩法转为全3D，就必定要把系列过往的一些传统彻底推翻重新设计，所以单从宣传片就已经可以看到，这次的新作甚至把不需要改的地方也大改了。用了20年的游戏模板屡试不爽，却居然敢冒如此之大的风险，其实反过来也可以说是，吃了20年老本的游戏，也终于到了不得不改的时候了。

人的需求有时候就是会被莫名其妙地触发，然后就一发不可收拾。手办坑、娃娃坑、胶带坑、单车坑，以及……键盘坑。最近自己就被刺激了一下，发现以前碰过的键盘确实不能说是舒适，想着换个稍微好点的用用吧，结果就看到了深不可测的大坑——够用就好，够用就好……

本期个人签名

有什么东西是不会成为"坑"的？

乌冬



◆公司附近开了间全家便利店，对于我这种懒人来说简直是一大福音。去全家主要买的还是各种便当，全家供应的便当种类丰富价格适中，能满足一般的正餐需求。日式商品较多也是全家的一大特色，不像其他日式便利店在进驻国内后就会因本地化而开始以卖国内的商品为主，全家还保留了不少日式特色商品，如之前提到的便当里就有咖喱猪扒饭、鳗鱼饭、蛋包饭等，这些都是其他便利店不常见的。除了便当外，还有日式饭团、寿司、关东煮等，选择非常多，所以现在基本一周内大半的吃喝都在全家搞定，也就是本期签名的由来。

◆《美国队长3》给我的感觉更像是"复仇者联盟2.5"，基本能出场的英雄都出场了，故事也各有比重，特别是好基友钢铁侠，内心描写不比美队少，感觉钢铁侠更像是主角，导致看到后半都基本代入到了钢铁侠的视角里，为他打气了。（笑）

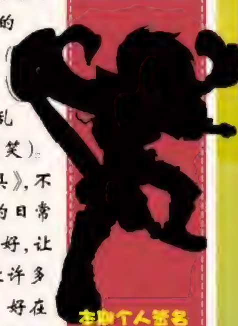
本期个人签名

全家生活。

三味线

★周末去球馆打了场球，结果全身酸痛两天，看来平时真是太缺乏运动了。忽然想起动画《噬魂师》里的一句话：健全的灵魂寄宿在健全的肉♂体和健全的精神之中。这不仅提醒我锻炼身体十分重要，同时也要注意在思想上保持优雅，不要污……什么《闪乱神乐》、《女武神驱动》，这些游戏我可一个都不认识（笑）。

★近日抽时间打完了《传颂之物 虚假的面具》，不得不说该作剧本确实写得不错，无论是轻松搞笑的日常还是严肃紧张的战争故事，都在节奏上拿捏得很好，让人有一口气看完的冲动。而本作的结局，相信也让许多玩通的玩家朋友感到意犹未尽，大呼又是一个坑。好在我从来不怕坑，就怕坑不深，这种想玩又玩不到的感觉，简直欲罢不能有木有（抖M）！



本期个人签名

少一点套路，多一点真诚。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.05.24-2016.11.18

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期的游戏信息方面，基本都是日厂游戏有较大变动，备受关注的《精灵宝可梦 太阳/月亮》正式公布了于 11 月 18 日的发售计划，而《战国 BASARA 真田幸村传》以及《真・三国无双 英杰传》也确认了发售日期，值得一提的是《讨鬼传 2》宣布延期至 7 月 28 日。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
26 日	罪恶装备未知次元 启示者	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	死亡岛 终极版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
7 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
9 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 -Integrity and Faithlessness-	Square Enix	角色扮演	中文版
16 日	方根书简	√Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
21 日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	美版
21 日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	中文版
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
21 日	科技巫师	The Technomancer	Focus Home Interactive	角色扮演	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	黑蔷薇的女武神	クロバラノワルキューレ	Compile Heart	角色扮演	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
7 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースVIII -ラクリモサ・オブ・ダーナ-	Falcom	动作角色扮演	日版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	音乐	日版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	格斗之王 XIV	The King of Fighters XIV	SNK	格斗	中文版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	日版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	海贼王 热血沸腾	One Piece: Burning Blood	BNEI	动作	美版
31 日	死亡岛 终极版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
7 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
21 日	科技巫师	The Technomancer	Focus Home Interactive	角色扮演	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
2016 年 9 月					
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
26 日	罪恶装备未知次元 启示者	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	日版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
9 日	数码宝贝世界 –next 0rder–	デジモンワールド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	中文版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23 日	卡里古拉	Caligula – カリギュラ –	FuRyu	角色扮演	日版
23 日	萝洁与黄昏之古城	ロゼと黄昏の古城	日本一	平台动作	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
14 日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14 日	英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版	英雄伝説 空の軌跡 The 3rd Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースⅧ –ラクリモサ・オブ・ダーナ–	Falcom	动作角色扮演	日版
28 日	世界最长的 5 分钟	世界一长い 5 分間	日本一	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 2	讨鬼伝 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 8 月					
3 日	真・三国无双 英杰传	真・三國無双 英傑伝	Koei Tecmo	策略角色扮演	日版
4 日	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	角色扮演	日版
25 日	战国少女 传奇之战	战国乙女 ～ LEGEND BATTLE ～	Planet G	动作	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
2016 年 10 月					
13 日	神地塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNEI	角色扮演	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
9 日	逆转裁判 6	逆転裁判 6	Capcom	文字冒险	日版
16 日	太鼓之达人 到处咚！ 神秘的冒险	太鼓の達人ドコドン！ミステリーアドベンチャー	BNEI	音乐	日版
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3 つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
16 日	妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗	妖怪ウォッチ 3 スシ / テンプラ	Level 5	角色扮演	日版
28 日	智龙迷城 × 神之章 / 龙之章	パズドラ X 神の章・龙の章	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头	世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て	Atlus	角色扮演	日版
25 日	银河战士 Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作	日版
25 日	蓝色雷霆闪电枪 爪	蒼き雷霆 ガンヴォルト 爪	INTI CREATES	动作	日版
2016 年 9 月					
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 6 月					
21 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

05.24 守望先锋

多机种 主视角射击

■ Blizzard Entertainment

■对应机种为：PS4/XOne

推荐度 A



本作是由暴雪所打造的多人对抗 FPS 游戏，这也是暴雪首次涉足 FPS 领域。游戏的故事发生在科技已经高度发达的未来世界，守望先锋是一支由各国的特种精英组成的团队，在平定了战乱之后，本该回归平常生活的他们，再次被卷入了新的纷争之中。游戏中共有 21 名造型独特、特色鲜明的可用角色，每名角色都有着独特的攻击方式与技能，因此各自的玩法也截然不同。此外，多样的地图、丰富的游戏规则，也是本作的魅力所在。如果你喜爱多人竞技游戏和 FPS 游戏，那么本作绝对是一款不容错过的作品。

05.26 罪恶装备未知次元 启示者

多机种 格斗

■ Arc System Works

■对应机种为：PS3/PS4

推荐度 A



《罪恶装备未知次元 启示者》是移植自运营中的街机同名游戏，同时也是家用机平台《罪恶装备未知次元 征兆》的续作。本作的故事承接前作，并以新的章节深入发展故事的内容。角色方面增加了雷文、琴慧弦等全新可操控角色，训练模式增加了摇杆模拟功能，让玩家更加了解自身出招的正确性，连技模式也得到了更加细致的强化。网战方面除了保留跨平台对战、对战等待等内容外，还将以 3D 可操控的形式呈现网战大厅，让玩家在等待过程中可以像角色扮演游戏一样探索虚拟的街机游戏厅。

05.27 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结

多机种 动作角色扮演

■ Square Enix

■对应机种为：PS4/PS3/PSV

推荐度 A



《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》起用了全新的原创主角，并且有前作未参战的系列角色加入。本作将讲述七大国长久以来的和平被打破，主人公被卷入战争漩涡并为之抗争的故事。本作的流程由城镇整备、野外探索和战斗关卡三部分组成，在原有的系统基础上，新增了主人公专属的转职系统，配合装备、队伍技能系统，大幅提升了角色队伍培养的耐玩度。此外，角色还可以使用怪兽金币，召唤或者变身为怪兽辅助战斗。本作支持最多四人共斗的跨平台联机，在联机模式下还将配信前作的角色供玩家使用。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《黄金眼月旦评》四月号《买买买》第十七期等原创视频热播中！
还有《最上游》等众多栏目持续更新中！

更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。







特别收录







游戏月旦评——2016年4月份游戏评测

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

黑暗之魂Ⅲ
“一无所有之人”不升级
全 Boss 战攻略（下）

特别收录

买买买
第十七期

游戏月旦评
2016年4月份游戏评测

小丑大冒险
第二集：野兽

新作影像集锦

COD 无限战争
《巫师 3》DLC 血与酒
死亡岛 终极版
巨兽
龙珠 超宇宙 2
女神异闻录 5
逆转裁判 6

电影前线

刺客信条
吹梦巨人
独立日 卷土重来

ENDING SONG

偶像大师 白金星光
新曲目“Happy!”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①为战而生 2K Games② 角色扮演③
④多机种 ⑤Battleborn ⑥中文版
2016年5月3日⑦ 本地1~2人/在线1~1⑧ 对应年龄：16岁以上⑨
售价为PS4、XOne：468港币⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________